Keith Herber

Nouveaux Contes de la vallée du Miskatonic

L'Appel de CTHULHU®

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR





6^E ÉDITION FRANÇAISE

Nouveaux Contes de la vallée du Miskatonic

Christopher Smith Adair, Keith Herber, Tom Lynch, Oscar Rios et Kevin Ross.

Éditions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Pour la version américaine

Titre original : New Tales of the Miskatonic Valley

Auteurs : Christopher Smith Adair, Keith Herber, Tom Lynch, Oscar Rios et Kevin Ross.

Éditeur : Keith Herber
Consultants éditoriaux : Kevin Ross et Gary Sumpter
Éditorial et mise en page : Keith Herber

Illustration de couverture : Santiago Caruso
Illustrations intérieures : Jason C. Eckhardt
Cartes et plans : cartes et plans du Pays de Lovecraft par Tom Lynch, autres cartes par Keith Herber ; cartes d'Arkham, de Kingsport, et du village de Dunwich avec l'aimable autorisation de Chaosium, Inc.

Testeurs : Dave Sokolowski, Tony Neff alias Bertie, Jaime Chamberlain alias Silas et Buffy, Bruce Stephenson alias Flora, Mike Peck alias Randolph, Mark Irons alias Nells.

Pour la version française

Illustrations de couverture : Mariusz Gandze
Portrait de H.P. Lovecraft & Créatures : Loïc « Greencat » Muzy

Direction éditoriale et recherche photographique : Christian Grussi

Traduction et adaptation : Denis Huneau
Relecture : Christophe Ployon

Maquette : Lisette Hanrion

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH - ISBN : 978-2-917994-54-2
Édition et dépôt légal : Mars 2013

WWW.SANS-DETOUR.COM

Table des matières



Préface

Nous vous présentons dans cet ouvrage six scénarios, tous situés dans le légendaire Pays de Lovecraft. J'ai pour ma part écrit l'un d'entre eux, mon copain Kevin Ross a contribué à un autre, et puis nous avons fait monter quelques nouvelles personnes à bord. Christopher Smith Adair a fourni Jeunesse perdue, une histoire traitant de la délinquance juvénile. Le New-Yorkais (et pyromane de l'imaginaire) Oscar Rios a réussi à glisser deux scénarios et vous aurez donc une double dose de son travail, avec des visites à Dunwich et à Kingsport. Mon associé de Miskatonic River Press (et de divers autres crimes), Tom Lynch, vous a enfin concocté Minuit sonnant qui se déroule dans la société décadente d'Arkham.

Bien que quelques-uns de ces scénarios suggèrent qu'ils doivent être joués au cours d'une certaine saison de l'année, la plupart peuvent en réalité être déplacés avec peu de peine à n'importe quel moment de l'année. Et ils peuvent être joués dans n'importe quel ordre.

Nous avons fait de notre mieux pour proposer de solides introductions à ces histoires individuelles, mais le fait est qu'il est difficile de trouver des points uniques d'entrée à des scénarios lorsque l'on écrit pour des centaines de Gardiens et de joueurs différents, dont les histoires, les styles de jeux, les groupes de compétences, etc., varient considérablement. Il est donc vivement conseillé au Gardien de trouver des façons de personnaliser ces histoires afin de répondre au mieux aux attentes de ses joueurs.

Bienvenue

– à nouveau – au Pays de Lovecraft.

Keith Herber

Scénario 1

Minuit sonnant

par Tom Lynch

Un couple d'escrocs veut plumer certaines personnes appartenant à la haute société arkhamite. Mais ils pourraient être rattrapés par les rêves de plus en plus prégnants de madame...

À l'affiche

La comtesse Ariane Varga
Se présentant comme descendante d'une grande famille noble hongroise chassée de son pays après la Première Guerre mondiale, ce personnage donne depuis quelque temps des réceptions le vendredi soir qui font courir le Tout-Arkham. La réalité est tout autre. De son vrai nom Ariane Madden, c'est une ancienne fille de la rue rêvant de devenir une star à Hollywood, et dont la vie changea radicalement le jour où elle fit la connaissance de Devon McCoy. Ce dernier devint vite son pygmalion et lui fait désormais tenir un rôle de noble hongroise dans une escroquerie de haut vol destinée à plumer quelques pigeons arkhamites. Pourtant, le fantastique, imprévu, va enrayer l'horloge bien huilée de cet aigrefin. Angoissée de nature, Ariane a en effet croisé dans ses rêves tourmentés Atlach-Nacha, la déesse-araignée. Et cette rencontre va les conduire, tous les deux, à leur perte...

Zoltan Varga
Se présentant comme l'oncle d'Ariane, il n'a en fait aucun lien de parenté avec elle. C'est un escroc professionnel qui cherche à gruger un riche couple d'Arkham. Il n'a aucune conscience de la transformation progressive d'Ariane du fait de son lien de plus en plus fort avec Atlach-Nacha, même s'il s'inquiète de l'évolution négative du comportement de sa partenaire. Son vrai nom est Devon McCoy.

Eugène Wilcox
Ce fils de bonne famille fréquente, au grand dam de ses père et mère, les soirées données par les Varga, en s'y adonnant à des penchants coupables. Les investigateurs seront sans doute embauchés par ses parents afin de garder un œil sur lui.

En quelques mots...

Il s'en passe de belles lors des soirées huppées données depuis quelque temps à Arkham : invocations à Bacchus, jeux libertins, drogue ! Et pourtant, le danger ne vient pas de ces apparences déliquescentes. Les ombres de la villa dissimulent en réalité une arnaque fomentée de longue date et un grand Ancien qui s'implante de plus en plus dans le monde réel par l'intermédiaire d'une comtesse pas si noble que cela...

Implication des investigateurs

Engagés par les parents Wilcox pour surveiller de près leur fils, les investigateurs vont se mettre à fréquenter des soirées plutôt décadentes...

Enjeux et récompenses

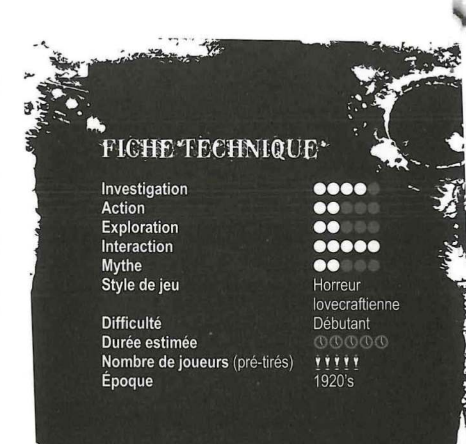
- **S'immerger dans la société décadente d'Arkham** et dénouer les intrigues croisées du polar (l'escroquerie montée par McCoy) et du fantastique (la possession d'Ariane par Atlach-Nacha et les crimes qu'elle lui a déjà fait commettre).
- **Parvenir à sauver leur peau** et le plus possible de personnes lorsque la transformation d'Ariane sera achevée.

Ambiance

Au son du jazz des Années folles, le scénario navigue dans la société huppée d'Arkham, avec consommation d'alcool et, parfois, d'un petit joint.

Notes

- L'ouvrage *Les Terres de Lovecraft/Arkham* paru aux Éditions Sans Détour (volume n°12) est très utile pour donner vie à ce scénario. C'est pourquoi, pour chaque lieu et personnage référencé dans ce livre, nous avons ajouté au scénario qui suit le numéro qui y renvoie directement entre crochets.
- Ce scénario est émaillé de nombreuses références musicales. Nous vous conseillons de taper sur Internet les titres cités afin de vous constituer une bande sonore adéquate.



FICHE TECHNIQUE

Investigation	●●●●○
Action	●●○○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●●
Mythe	●●○○○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	
Nombre de joueurs (pré-tirés)	
Époque	1920's

Introduction

C'est la fin des années 1920 et l'« Âge du Jazz » a fini par atteindre la ville provinciale d'Arkham. La musique swing, la prohibition de l'alcool, le jeu, la danse, et une attitude de vie « au jour le jour » ont eu des répercussions profondes sur la communauté.
Le fer de lance de ce mouvement est la comtesse Ariane Varga, une noble hongroise dont la famille a été chassée de sa demeure ancestrale dans le tumulte qui a suivi la Grande Guerre. À la mode et de bon goût, selon les manières de l'Europe, les soirées données par la flamboyante jeune femme rassemblent des personnes appartenant à diverses couches sociales, dont certaines issues des familles riches les plus anciennes d'Arkham, un professeur ou deux de l'université Miskatonic, et une foule bohème composée d'artistes, de musiciens et de poètes. Dans certains cercles, ces réceptions – et les rumeurs au sujet de ce qui s'y passe – sont l'un des principaux sujets de conversation. Beaucoup aimeraient y assister, ne serait-ce que par curiosité, mais les invitations ne sont pas faciles à obtenir et uniquement réservées à quelques privilégiés.
Pas plus tard que la semaine dernière, les événements qui ont eu lieu pendant l'une de ces fêtes données par les Varga ont été racontés dans la chronique mondaine hebdomadaire de *L'Annonceur d'Arkham,* écrite par la journaliste à mi-temps et chroniqueuse mondaine Madeline Manchester.

Informations pour le Gardien

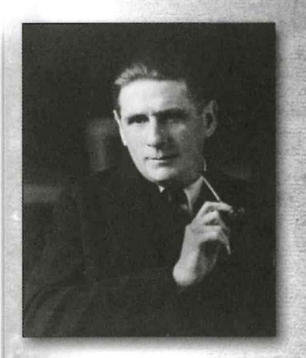
Et la publicité est la dernière chose dont Ariane ou son oncle Zoltan ont besoin. Ni hongrois, ni même d'une quelconque parenté, ces deux escrocs ont mis en place un plan complexe destiné à gruger un couple de résidents parmi les plus nantis d'Arkham, puis à quitter la ville. Au cours des trois derniers mois, les pièces du puzzle se sont toutes mises en place les unes après les autres. Se présentant comme appartenant à la noblesse hongroise réfugiée, le duo a loué une grande demeure délabrée, mais néanmoins habitable, au 863 Halsey Street, dans un quartier pauvre de la ville. Peu de temps après, Devon McCoy, alias Zoltan Varga, âgé de 55 ans, a pris contact avec ses pigeons, un couple de résidents âgés d'Arkham qu'il avait déjà amadoué grâce à une abondante correspondance. Il commença à accueillir des fêtes dans la maison louée, invitant des gens assez âgés et un peu distingués pour des soirées passées à boire du brandy et à jouer au bridge.
Mais Ariane a fini par s'ennuyer et a bientôt pris l'habitude de faire venir ses propres invités, au grand dam de son partenaire plus âgé. Il se plaignit, mais elle ne voulut renoncer à rien, elle menaça même une fois, au cours d'une dispute, de révéler leur couverture. Au cours des dernières semaines, elle a plus d'une fois quitté la maison tard dans la nuit, errant semble-t-il dans les rues pendant des heures avant de rentrer à la maison aux premières lueurs de l'aube. Les demandes d'explications de Zoltan tombèrent dans l'oreille d'une sourde.
Le comportement de plus en plus erratique d'Ariane inquiète l'oncle Zoltan, mais il est déterminé à aller jusqu'au bout de son escroquerie. Dans quelques jours à peine, ses bienfaiteurs lui remettront plus de 35.000 $ en espèces, et lui et Ariane fuiront la ville.

Zoltan Varga, alias Devon McCoy

Élevé dans les quartiers sud de Boston, Devon a grandi dans la rue âpre et dure, mais dès le début, il comprit qu'il pouvait se faire davantage d'argent en utilisant sa tête plutôt que ses poings. Sur la route dès l'âge de dix-sept ans, McCoy a travaillé avec un mentor, un joueur de cartes professionnel connu de ses quelques amis comme « Harry le Chapeau » et de centaines d'autres sous une douzaine d'identités différentes. Lorsqu'Harry fut abattu dans l'arrière-salle d'un bar de Cleveland, Devon avait déjà appris tout ce qu'il pouvait lui enseigner.
Mais, contrairement à son mentor, un alcoolique emporté et au langage souvent ordurier, Devon était pétri de charme et arborait un beau sourire. Il apprit bien vite à utiliser ces atouts à son profit ; son habileté aux cartes lui servant seulement comme un moyen de parvenir à une fin, plutôt que de pratiquer des arnaques de jeu de haute volée pour lesquelles son professeur avait vécu et était mort.
McCoy considère l'escroquerie qu'il met actuellement sur pied à Arkham comme le point culminant de sa carrière. Une fois celle-ci achevée, il a l'intention de plier bagage et, avec Ariane, de partir pour le Mexique avec suffisamment d'argent pour subvenir confortablement à leurs besoins pendant de nombreuses années.
Mais le comportement d'Ariane est de plus en plus inquiétant. Il craint qu'elle ne craque sous la tension créée par cette arnaque au long cours – la pression est trop grande. Après tout, elle est jeune et relativement inexpérimentée. Il y a moins d'un an qu'il l'a rencontrée à Boston, alors qu'elle buvait en fraude dans les bars d'hôtel. Femme merveilleuse, elle avait néanmoins des manières désarmantes, une attitude égoïste qu'il admirait. Bien que faisant près de deux fois son âge, il tomba malgré tout amoureux d'elle.

Ariane Varga, alias Ariane Madden

Née à Boston dans une famille de la classe ouvrière, Ariane, âgée de 28 ans, était, dans une fratrie de trois filles, celle du milieu. Ni aussi intelligente que sa sœur aînée, ni aussi



Zoltan Varga
55 ans, maître escroc

APP	15	Prestance	75 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	16	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

Compétences

Baratin	85 %
Écouter	55 %
Imposture	50 %
Impressionner ses invités	70 %
Laisser pantoises les vieilles dames	95 %
Négociation	30 %
Persuasion	80 %
Psychologie	95 %
Trouver Objet Caché	70 %

Langues

Langue maternelle : anglais	80 %
Langues : hongrois	10 %

Combat

• Couteau	45 %
Dégâts : 1D4	
• Revolver .38 à canon court	55 %
Dégâts : 1D10	



Ariane Varga
28 ans, victime de cauchemars

APP	16	Prestance	80 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	44

Compétences

Baratin	75 %
Écouter	25 %
Imposture	15 %
Impressionner ses invités	85 %
Laisser pantois ses invités masculins	99 %
Négociation	25 %
Persuasion	65 %
Psychologie	65 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Langue maternelle : anglais	65 %
Hongrois	05 %

Combat

Aucune compétence hormis les compétences de base.

jolie que sa sœur cadette, elle grandit avec le sentiment d'être déconsidérée, et dès l'adolescence, commença à se rebeller, s'éclipsant de la maison pendant la nuit pour aller courir avec des amis douteux, fumer des cigarettes, et boire. Lorsqu'à l'âge de 23 ans, elle revint à la maison, enceinte, son père la chassa. Elle atterrit finalement dans un foyer pour mères célibataires de Boston, où elle donna naissance à un fils qui fut immédiatement adopté.

De retour dans la rue, Ariane commença à écumer les bars d'hôtels minables de Boston, à la recherche de « gentlemen » qui lui payeraient quelques verres, un dîner, et la récompenseraient peut-être pour ses charmes. Si ces messieurs égaraient, pour une raison quelconque, leur portefeuille peu de temps après qu'elle ait quitté leur compagnie, ce n'était certainement pas de sa faute.

Pourtant, quelques années plus tard, sa vie changea de façon radicale et soudaine lorsqu'elle rencontra Devon McCoy. Escroc expert et habile, le vieil homme lut en elle comme dans un livre, ne la prenant au mot qu'après qu'elle se fût ridiculisée en le flattant. Se levant, prête à partir dans un accès de colère, il la surprit en l'invitant à s'asseoir et en lui payant à boire le reste de la soirée.

C'est ainsi que débuta leur liaison, comme certains pourraient la désigner. Désormais sous la tutelle de quelqu'un qu'elle considérait comme un maître, elle prit rapidement goût à son entraînement, apprenant tout ce qu'elle pouvait sur la manière d'identifier des cibles probables et de repérer un agent de police en civil. Lorsque Devon lui révéla son plan pour plumer un couple de pigeons à Arkham, et qu'elle devait y jouer un rôle majeur, Ariane fut ravie. Elle avait montré de sérieux talents d'actrice dans un des entraînements de routine que le duo avait organisé conjointement, et commença à penser qu'elle avait une chance de réussir à Hollywood. Devon parlait tout le temps du Mexique, mais elle avait des projets bien plus grands, des projets pour le cinéma.

Malheureusement, la pression à maintenir son rôle sur une période aussi prolongée n'était pas prévue et l'ébranla. Un mois après son arrivée à Arkham et la prise de ses habits de comtesse hongroise, Ariane commença à ressentir des problèmes de sommeil. L'alcool avait longtemps soulagé ses nuits d'insomnie, mais il ne lui suffisait plus désormais. À sa demande, Devon lui fournit quelques somnifères et elle put de nouveau dormir toute la nuit, presque sans rêves.

Bien que les comprimés avaient paru calmer ses rêves, son subconscient poursuivait ses quêtes nocturnes. De plus elle avait récemment découvert dans le miroir des cheveux gris prématurés qu'elle avait promptement arrachés et poussée par un sentiment de culpabilité au sujet de sa vie gâchée, son moi endormi parcourut le monde des Contrées du Rêve à la recherche de réponses, les trouvant enfin aux pieds d'Atlach-Nacha, la déesse-araignée du temps. Ayant conclu un pacte contre nature avec la créature divine, le subconscient d'Ariane la submerge désormais périodiquement, l'entraînant dans des activités nocturnes que même son amant et mentor ne devine pas.

Informations pour les investigateurs

La méthode la plus directe pour impliquer les investigateurs se fait par l'intermédiaire de la famille Wilcox. Les Wilcox, dont la richesse provient du bois de construction, sont préoccupés par le fait que leur fils, le jeune Eugène, seul héritier mâle de la fortune familiale, assiste aux soirées scandaleuses qui sont données dans l'est de la ville. Edwin et Grace Wilcox, la cinquantaine, craignent que leur fils ne soit tombé sur un groupe de personnes peu recommandables et que cela puisse nuire à la réputation de la famille.

Les investigateurs rencontrent les Wilcox dans leur villa de campagne récemment construite au sud d'Arkham, à environ 1,5 km des limites de la ville. Invités à s'asseoir et à prendre le thé, les investigateurs s'entendent raconter l'histoire de la comtesse.

« Ce n'est rien d'autre qu'une chercheuse d'or », affirme Grace. « Elle en a après notre argent. »

« Nous n'avons pas confiance en ces gens », dit Edwin avec un petit peu plus de tact. « Ils peuvent bien être de la noblesse européenne, des amis m'ont dit qu'ils cherchent un financement pour pouvoir retourner en Hongrie et aller devant les tribunaux afin de récupérer leurs biens. Je pense qu'ils essaient d'utiliser Eugène pour arriver jusqu'à moi. » Plus que tout, il craint le chantage, si Eugène était d'une façon ou d'une autre impliqué dans un scandale.

Grace prend alors la parole : « J'ai trouvé l'autre jour ceci dans la commode d'Eugène », dit-elle en tendant aux investigateurs une invitation imprimée. « La fête a lieu ce soir », explique Grace. « J'ai subtilisé l'invitation pour qu'Eugène reste à la maison, mais il m'a ri au nez. » Eugène s'est rendu à bon nombre de ces soirées et, en tant qu'habitué, il n'a aucun problème pour entrer, invitation ou pas.

Les Wilcox sont prêts à payer tous les frais raisonnables liés à l'enquête qu'ils diligentent sur les « Hongrois » et pour espionner leur fils.

Si le Gardien le souhaite, Grace peut montrer aux investigateurs un récit de ces soirées dans la chronique mondaine de *L'Annonceur d'Arkham* datée de la semaine dernière (voir page suivante). En tout état de cause, la fête a lieu ce soir, ce qui laisse à peine assez de temps aux investigateurs pour retourner à

Arkham et changer de vêtements avant le début des réjouissances.

L'article de journal

S'il le veut, le Gardien peut donner aux investigateurs le **Document Minuit sonnant n° 1**. Constitué de quelques courts paragraphes, tirés de la chronique mondaine hebdomadaire, il ne donne que peu d'informations supplémentaires.

Les investigateurs auront besoin d'une invitation pour se joindre à la soirée. Si les Wilcox ne leur en ont pas fourni une, des investigateurs débrouillards, avec quelques heures devant eux, pourront en trouver une, que ce soit grâce à des contacts personnels ou en payant quelqu'un dans la rue pour parvenir à en repérer une. En vérité, Ariane est beaucoup trop généreuse avec ses invitations et elles ne sont pas aussi difficiles à dénicher que « La Vadrouilleuse » le laisse entendre.

Les investigateurs pourraient vouloir parler à Madeline Manchester, mais une telle personne ne se trouve pas dans l'annuaire de la ville. Il s'agit en réalité d'un nom de plume utilisé par celle qui rédige en ce moment la rubrique « La Vadrouilleuse » dans *L'Annonceur d'Arkham*. Elle est actuellement tenue par une femme d'un certain âge nommée Callie Smith. S'ils parviennent, d'une façon ou d'une autre, à la retrouver, ils comprendront bien vite qu'elle n'a pardevers elle aucune information importante.

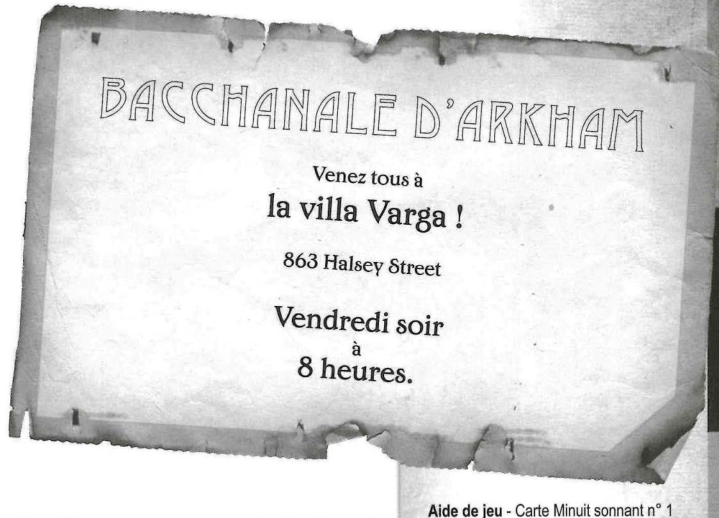
La soirée

Comme indiqué dans l'article du journal, lors des soirées du vendredi, la partie de Halsey Street située entre East Derby Street et Whateley Street est presque entièrement remplie de voitures garées. La grande villa, dont les lumières vives se projettent à l'extérieur, est facile à repérer, même à distance.

Le début de soirée

L'arrivée des investigateurs

Les investigateurs atteignent l'allée juste à temps pour trouver la chroniqueuse mondaine « Madeline Manchester » plongée dans une violente dispute avec une bonne en train de lui bloquer l'entrée. « Savez-vous à qui vous parlez ? », demande Madeline de sa voix de plus en plus aiguë. La bonne, probablement âgée d'une soixantaine d'années, répond avec des grommellements inintelligibles, chassant avec ses mains la journaliste. « Très bien ! », dit Madeline, jetant l'éponge. « Nous verrons comment vous apprécierez la chronique de la semaine prochaine ! ». Après avoir dit cela, elle tourne les talons et part en fulminant, frôlant les investigateurs qui doivent alors se mettre de côté pour lui laisser le passage.



Aide de jeu - Carte Minuit sonnant n° 1

Avec leur invitation en main, les investigateurs peuvent entrer, même si la bonne, toujours en colère, les dévisage de manière étrange avant de leur faire signe de passer.

La villa est en effervescence, remplie d'invités pour la plupart âgés d'une cinquantaine d'années environ. Plusieurs dizaines de personnes semblent présentes et, parmi eux, quatre ou cinq jeunes hommes et femmes, des étudiants recrutés à l'université Miskatonic, servent les boissons et la nourriture aux invités. Du chant et du piano se déversent de la pièce à droite des investigateurs.

Un homme, debout dans le hall d'entrée, verre à la main, a observé la scène, de toute évidence amusé. Une fois que les investi-

Aide de jeu
Document Minuit sonnant n° 1
un article récent paru dans *L'Annonceur d'Arkham*

LA VADROUILLEUSE

Pour être tenu au courant de ce qui se passe sur la scène mondaine d'Arkham

… Non que le thé et les biscuits proposés dans la propriété familiale n'étaient pas délicieux, mais le baptême terminé, il était temps pour votre journaliste de prendre congé et d'effectuer une visite très spéciale.

Depuis quelque temps, la Vadrouilleuse avait entendu parler de soirées débridées et bruyantes données le vendredi soir dans l'une des plus anciennes demeures de l'est de la ville. Organisées, dit-on, par des membres de la noblesse européenne, je tenais à en savoir plus. Eh bien, j'ai enfin réussi à mettre la main sur une invitation et m'y suis rendue.

Je ne peux pas ici vous en divulguer l'adresse exacte, mais en fonction du nombre d'automobiles garées sur Halsey Street, elle n'est pas vraiment difficile à trouver. Bien que la villa soit un peu défraîchie (on dit qu'elle est louée), la lumière se déversait de toutes les fenêtres et on pouvait entendre jusque dans la rue le son des rires et des conversations animées. Quelque part, un piano jouait un boogie-woogie.

Quel rassemblement bigarré ! La Vadrouilleuse en fut assurément étonnée. Dans l'assistance se trouvaient, en compagnie de notre hôte, deux vieux messieurs bien connus et même un professeur titulaire de l'université dont vous ne pourrez m'arracher le nom même en me lâchant les chiens.

Je ne pouvais pas rester toute la soirée, mais j'eus l'occasion de rencontrer notre hôte généreux, un gentleman distingué venant de Hongrie, nommé Zoltan Varga.

Soyez assurés que la Vadrouilleuse sera présente à la soirée qui se déroulera la semaine prochaine. Continuez à nous lire pour en savoir davantage.

—Madeline Manchester

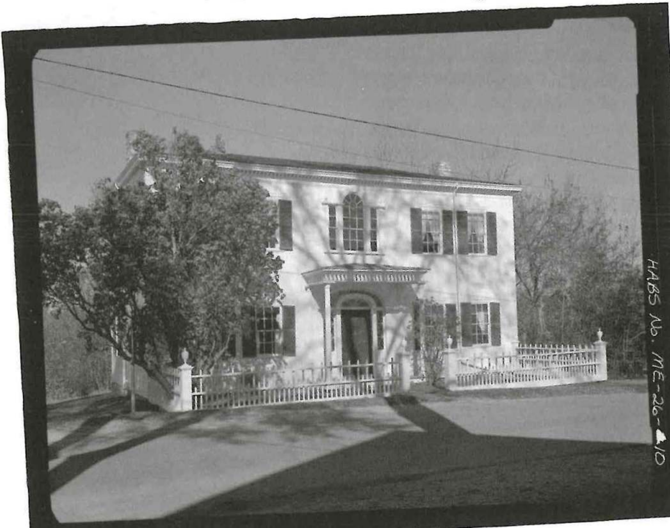


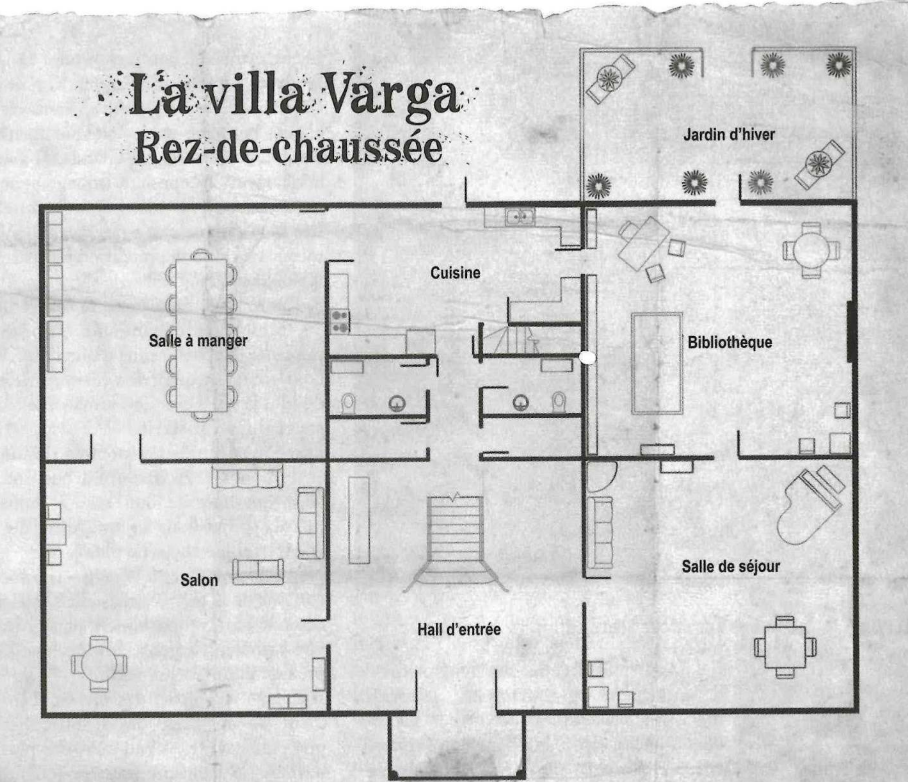
gateurs ont réussi à passer la barrière que constitue la bonne, il s'approche du groupe, la main tendue.
« Alfred Bates », se présente-t-il. « Bienvenue à cette soirée. Je vous présente mes excuses pour ne pas vous avoir apporté mon aide », sourit-il. Il explique que la bonne est une domestique de la famille Varga originaire d'Europe. Nommée Frida, elle est muette et ne comprend que le hongrois. Il s'excuse pour l'attitude brusque de la vieille femme. « Elle nous permet toutefois de garder la racaille à l'extérieur », dit-il en riant. « Mais il me faut maintenant aller me mêler aux autres invités », explique-t-il, puis il entre dans la salle de séjour sur la droite, là où quelqu'un joue du piano.

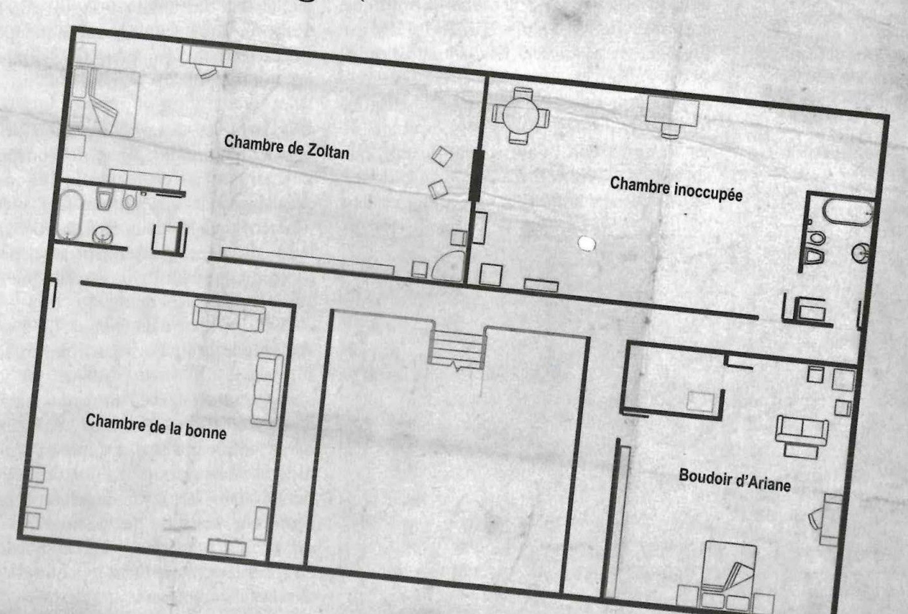
Frida s'appelle en réalité Béatrice « Betty » Harper. C'est une ancienne tenancière d'un bordel de Boston qui est dans une mauvaise passe. Embauchée par McCoy pour l'aider dans son escroquerie en se faisant passer pour la domestique du couple, il s'est avéré impossible de lui enseigner les mots hongrois les plus simples, de sorte que McCoy l'a qualifiée de « muette qui ne comprend pas l'anglais ». Jusqu'à présent, elle s'en est assez bien sorti. Elle compte pour 15 % dans l'affaire, et pourtant McCoy la lèsera, et elle le sait.
Le Gardien doit encourager les investigateurs à se séparer et se mêler aux invités. Se déplacer en groupe de quatre ou cinq paraîtra suspect et n'est pas particulièrement convivial.
La plupart des invités s'avèrent disposés à prendre part à une conversation banale avec des inconnus. Autorisez les investigateurs à effectuer des tests de *Persuasion* ou de *Baratin* si cela semble approprié, même s'il est préférable que le Gardien juge de leur réussite en se fondant sur les échanges effectifs des investigateurs.
Les pièces de la maison sont remplies d'invités et le Gardien est invité à en ajouter davantage, à sa discrétion. Les invités n'ont pas l'obligation de s'enraciner toute la soirée dans un seul endroit et le Gardien est libre de les faire se déplacer à volonté.
Autorisez les investigateurs à effectuer chacun trois ou quatre rencontres avant que le gong résonne, annonçant l'hebdomadaire « Invocation à Bacchus » d'Ariane (voir p. 17).

Le hall d'entrée

Ce hall d'entrée spacieux dispose d'un sol dallé, très propre, mais fissuré en de nombreux endroits. Un grand escalier monte au premier étage, éclairé par un lustre électrique imposant suspendu au-dessus. Une inspection plus minutieuse indique que l'escalier a récemment souffert d'un travail de peinture effectué à la va-vite, la nouvelle teinte blanche ayant été appliquée sur la peinture écaillée plus ancienne. Le tapis rouge de l'escalier montre une usure considérable.
Depuis le hall d'entrée, les investigateurs aperçoivent un groupe de personnes assez important dans la salle de séjour située sur la droite, où se trouve le piano, et un autre groupe plus petit et plus silencieux dans le salon situé à gauche.




La villa Varga
Rez-de-chaussée
Jardin d'hiver
Cuisine
Salle à manger
Bibliothèque
Salon
Salle de séjour
Hall d'entrée


La villa Varga
L'étage
Chambre de Zoltan
Chambre inoccupée
Chambre de la bonne
Boudoir d'Ariane



La rencontre avec Ariane Varga

« Mon (ma) chèèèr(e) », dit Ariane en rencontrant quelqu'un la première fois. « Je suis si heureuse que vous ayez pu venir ». Elle tend la main droite en direction de tout investigateur masculin pour qu'il la baise.

Ariane est aussi charmante et amusante qu'on le dit et c'est une hôtesse très attentive, s'assurant que les investigateurs savent où trouver la nourriture et les boissons. Elle bavardera avec eux et racontera même leur fuite déchirante de Hongrie, elle et son oncle, à la fin de la guerre. « Je n'étais encore qu'une jeune fille de dix-huit ans », dit-elle.

Si les investigateurs insistent sur la question, elle sourit et prend un prétexte quelconque pour laisser là la conversation. En tout état de cause, elle ne restera pas longtemps à bavarder, car elle doit encore aller saluer beaucoup d'autres invités.

Tout investigateur réussissant un test de *Connaissance* s'interroge sur la raison pour laquelle Ariane a tendu la main droite : les convenances dictent en effet la gauche.

La rencontre avec Zoltan Varga

Zoltan Varga est un vieil homme aimable qui accueille ses invités d'un claquement de talons et d'un petit salut de la tête. Il s'extasie sur ce pays merveilleux qu'est l'Amérique et combien il n'aurait jamais pu imaginer trouver autant d'amis prêts à les accepter, lui et sa nièce, dans leurs milieux et pouvoir entrer dans leurs bonnes grâces. « Si », dit-il, « ma nièce et moi ne parvenions pas à récupérer notre maison en Hongrie, nous nous installerions alors certainement ici, à Arkham ». Il décrit la ville comme « charmante ».

Il évite la conversation autant que possible et tente subtilement d'apprendre les noms et professions des investigateurs. « Et que faites-vous dans la vie, monsieur ? », demande-t-il toujours quand il rencontre quelqu'un pour la première fois.



La salle de séjour

De loin la plus occupée des deux pièces de devant, quatre ou cinq invités, verre à la main, sont rassemblés autour d'un piano à queue mal accordé, braillant une interprétation improvisée de *I love you truly*, tandis qu'un jeune homme aux cheveux longs caresse l'ivoire. Ce morceau sera suivi de *California Here I Come, It Had To Be You, Sweet Georgia Brown, Bye-Bye Blackbird, Yes Sir, That's My Baby, et Five Foot Two, Eyes of Blue.*

Le jeune homme installé au piano s'appelle Eric Luttgart ; il étudie la musique à l'université Miskatonic [n° 611]. Enfant prodige, virtuose dans Mozart et Chopin, il continue d'exaspérer ses professeurs en fréquentant les « clubs nègres » de Boston, où il perfectionne son boogie-woogie. Il est expressément invité ici par Ariane, qui apprécie son jeu. À l'occasion, Eric entamera une interprétation en solo de chansons comme *Sidewalk Blues* de Jellyroll Morton ou *Heebie Jeebies* de Louis Armstrong.

Si un investigateur masculin ayant une APP de 11 ou plus se joint au chœur improvisé, il attire l'attention de Glenda Barr, une femme célibataire âgée de 30 ans environ. Veuve, Glenda est seule. Lumineuse et attirante, elle va tenter de s'accrocher à l'investigateur dans l'espoir de constituer un couple au moins pour la soirée, le suivant partout où il se rend. Elle ne renoncera pas facilement et, pour se débarrasser d'elle, l'investigateur devra se montrer très direct, suffisamment en tout cas pour la blesser réellement et la faire fondre en larmes. D'un autre côté, un investigateur habile peut passer la soirée avec elle en l'utilisant comme couverture. Elle s'avère être une compagne agréable et charmante.

Glenda travaille au rayon des chapeaux féminins au Grand magasin Gleason sur Church Street [n° 426]. Ariane est une cliente régulière et, la semaine dernière, a laissé une invitation à Glenda. Il s'agit de la deuxième réception à laquelle cette dernière assiste à la villa. Elle ne connaît pas très bien Ariane et n'a pas de raison de remettre en cause sa prétention à appartenir à la noblesse hongroise.

À l'autre bout de la pièce se trouve un bar de fortune renfermant une quantité surprenante d'alcool – plus d'une douzaine de bouteilles de scotch, de whisky canadien, et de gin. Il n'y a pas de barman ; les clients sont invités à se servir.

L'alcool est une autre pomme de discorde entre Zoltan et Ariane. Au début, une bouteille ou deux de bon brandy suffisaient pour la soirée, mais les amis d'Ariane voulaient quelque chose de plus fort.

Non seulement cette dépense a resserré les cordons de la bourse, mais elle a également conduit à un comportement plus bruyant et plus turbulent, le genre de scène que Zoltan préférerait ne pas accueillir.

Bien que la plupart des invités, à un moment ou un autre de la soirée, rendent une petite visite au bar, deux des plus gros buveurs se trouvent presque toujours ici. Stewart Portman, 43 ans [n° 804], un dilettante financièrement indépendant ayant de solides relations dans la ville d'Arkham en raison de son nom de famille et de la fortune de cette dernière. Il collectionne les beaux livres et livres d'art, dont une grande partie est de nature « exotique ». Son compagnon est Bartholemew Appley, 36 ans [n° 103], un autre jeune homme indépendant financièrement, qui, pour ainsi dire, élève à lui seul l'alcoolisme au rang d'un art.

Ces dernières semaines, Ariane a pris l'habitude, en fin de soirée, de convier dans sa chambre à l'étage un invité masculin préalablement sélectionné. Ces messieurs espèrent tous les deux être la prochaine relation d'Ariane, et attendent, assez peu subtilement, à proximité de l'escalier où Ariane apparaît habituellement.

« C'est une apôtre de l'amour libre », dit en souriant le beau Portman tout en sirotant son verre. « Si vous voyez ce que je veux dire », ajoute-t-il avec un regard lubrique.

Appley en tient une bonne, mais reste cohérent et plein d'esprit, comme à son habitude. En tant qu'hôte régulier des soirées du samedi dans sa propre demeure, il ne peut s'empêcher de faire des comparaisons. « Je suggérerais bien qu'ils étendent leur offre de spiritueux », dit-il, en ajoutant : « même si cela fait certainement l'affaire ». Connu par ses amis comme « M. Rat », Appley a l'habitude de partir avec des voitures appartenant à des amis et connaissances et de les garer ensuite n'importe où.

Mis à part leur penchant pour l'alcool, les deux hommes ont peu de choses en commun et sont à peine plus que des connaissances – et cela, seulement en raison de leur présence régulière aux soirées données par Ariane.

La bibliothèque

Un groupe de vieux messieurs est rassemblé autour de la table de billard, discutant politique. Un test de *Connaissance* permet d'identifier l'un d'eux comme étant le professeur Francis Morgan [n° 611] du département d'archéologie. Morgan et ses compagnons sont en train de parler de la probabilité qu'a le président actuel de l'université Miskatonic de prendre le poste de maire de la ville – les rumeurs vont bon train à ce sujet depuis un certain temps. Tous ces hommes sont d'accord sur le fait que la comtesse est une femme charmante, même si, secrètement, la plupart doutent qu'Ariane et son oncle soient des nobles exilés. Ils n'ont, bien entendu, aucune idée sur le fait que les deux sont en train d'organiser une escroquerie au détriment d'un couple d'Arkhamites.

Le professeur Morgan semble un peu distrait. Un investigateur peut remarquer qu'il balaye de temps en temps la pièce du regard, comme s'il gardait un œil sur quelqu'un, ou quelque chose.

Près de la cheminée se trouvent deux messieurs : Edwin Tillinghast [n° 125], propriétaire d'un magasin de livres rares en ville, et Andreas ver Hoven [n° 413], qui possède la galerie d'art locale.

Les deux hommes qualifient Zoltan Varga d'homme de goût. Zoltan a titillé l'intérêt de Tillinghast avec ses histoires évoquant la vaste bibliothèque que son grand-père avait rassemblée et qui, pour autant que Varga sache, est encore intacte, bien que se trouvant entre les mains d'« intrus et de voleurs ». Ver Hoven, pour sa part, a prêté à Zoltan quelques-uns de ses tableaux les moins précieux pour l'aider à décorer la villa.

Quelques mètres plus loin, trois jeunes gens, fumant des cigares, parlent de sport professionnel, en particulier de baseball. Deux d'entre eux sont de fervents supporters des Red Sox de Boston, l'autre est un « traître » qui encourage leur rival de toujours, les Yankees de New York. Tout investigateur qui s'arrête pour écouter la discussion est rapidement invité à joindre à la conversation et à donner son opinion.

Les Red Sox ont été Champions de Série mondiale en 1912, 1915, 1916 et 1918, mais leur succès s'est tari cette dernière décennie. Dans le même temps, les Yankees ont pris le titre en 1923 et 1927. « Tu vois », dit Stan, le supporter des Yankees, « les Yankees sont la meilleure équipe. Avoue-le ». Son copain, John, le blâme en retour : « Tu verras, lui dit-il. 1928 sera notre année » (ce sont les Yankees qui gagneront finalement la saison). Le troisième homme, Peter, reste silencieux, le regard perdu dans son verre. « Les Sox ont gâché leur chance », dit-il enfin. « Ils n'auraient jamais dû vendre Ruth ». « Maintenant, c'est trop tard », dit Stan en riant. « Qu'ils soient maudits », dit finalement Peter, les yeux toujours rivés sur son verre. « Je les maudis. Ils ne gagneront plus de Série du siècle. La malédiction du Bambino ! », puis avale d'un trait son verre et le jette cérémonieusement dans la cheminée, le brisant en mille morceaux (comme l'histoire nous l'apprendra en effet, les Sox ne gagneront plus jusqu'en 2004).

Le salon

Loin du bruit de la salle de séjour, le salon accueille une assemblée plus calme. Dans un coin se trouvent deux couples de trentenaires, en conversation rapprochée, les femmes riant à l'une des plaisanteries des hommes. Dans l'autre coin de la pièce, trois femmes, probablement proches de la cinquantaine, sont assises à une table de jeu en train de bavarder, le quatrième siège restant vide. Un jeune homme mince est seul dans un autre coin, debout, en train de boire un verre.

Par les portes ouvertes, les investigateurs peuvent apercevoir la salle à manger qui se trouve au-delà, avec un buffet posé sur une grande table et plusieurs couples dansant le charleston au rythme d'une musique provenant d'un phonographe.

Les deux couples qui bavardent dans un coin se révèlent assez aimables. Apparemment, ils ne sont ici que pour savoir ce qui se passe dans ces soirées. « Bar à volonté », dit l'un des hommes, levant son verre en souriant. Les deux hommes, Aaron Douglas et Matthew Hardwick, sont associés dans une entreprise de transport d'Arkham. Leurs épouses se prénomment Louise et

Si un investigateur est assez stupide pour tenter de soutirer des informations à Varga, ce dernier lui fait avaler une histoire et coche mentalement le nom de cette personne, à qui il ne fera plus confiance.

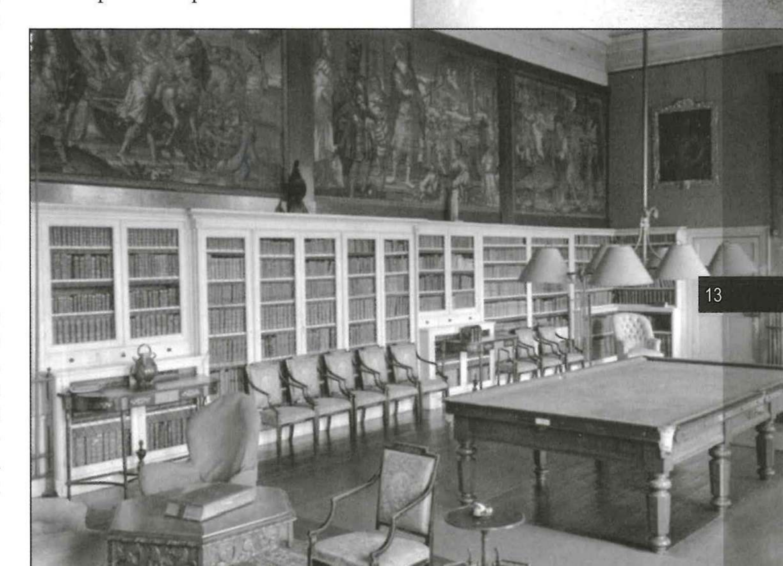
Zoltan (Devon McCoy) est presque imperméable aux tests de *Psychologie* et totalement immunisé aux tests de *Persuasion* ou de *Baratin*. La seule chose que l'on gagne en réussissant un test de *Psychologie* est le sentiment que Zoltan est en train de jauger l'investigateur et manipule sournoisement la conversation à ses propres fins.

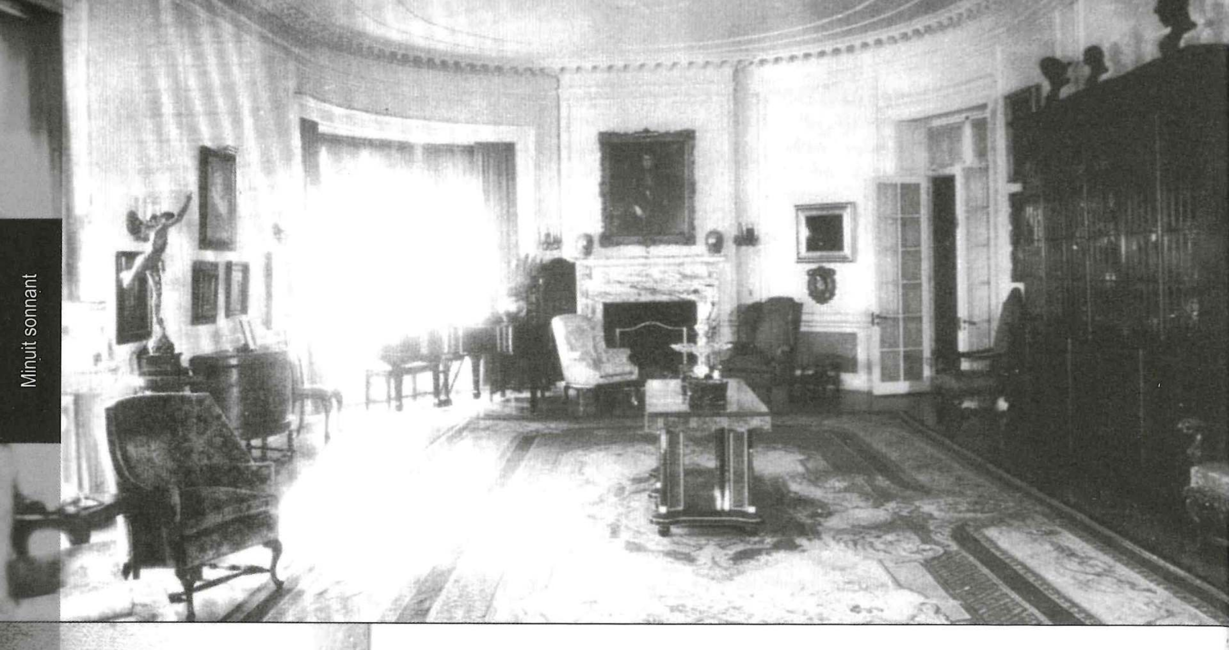
L'impair

En dépit des efforts considérables du professeur Morgan pour l'éviter, à un moment ou un autre de la soirée, il croisera la route de Dottie Harris, l'étudiante qui s'affaire dans la cuisine. Des mots marmonnés sont échangés, puis Dottie crie : « Cochon ! » et jette un verre à moitié vide en direction du vieil homme. « Allez au diable, vous et votre cours stupide ! », dit-elle, puis sort d'un pas lourd par la porte d'entrée, délie son tablier et le jette au sol en partant. Embarrassé par la scène, le professeur Morgan s'essuie, puis quitte lui aussi la soirée.

On entend Ariane dire : « Très cheeeers, vous n'allez plus avoir de bon personnel ».

Dottie et son professeur ont eu, le semestre dernier, une brève aventure, puis Morgan a rompu en affirmant que la jeune fille était « trop fougueuse ». Il l'a ensuite recalée à ses examens, retournant le couteau dans la plaie.





Donna. Ils savent peu de choses sur les Varga, hormis le fait qu'ils « sont hongrois et ont dû fuir leur pays pour une raison quelconque ». Ils sont davantage intéressés par une discussion sur les syndicats. « Certains camionneurs sont venus de Boston la semaine dernière », se plaignent-ils. « En essayant de faire se syndiquer nos conducteurs. Nous avons dit à ces derniers que si nous les prenions à parler aux militants syndicalistes, ils seraient licenciés ». Les deux hommes sourient et trinquent. Ils remporteront la bataille contre le syndicat, mais dans les six mois qui viennent, se retireront des affaires lorsque la compagnie « Le Trèfle chanceux » [n° 412], appartenant au contrebandier local Danny O'Bannion, leur fera une offre qu'ils ne pourront pas refuser.

À la table de jeu, les trois dames observent les entrées avec une impatience mêlée d'anxiété. Zoltan Varga avait promis de faire une partie de bridge avec elles, mais il n'a pas encore fait son apparition. L'une des femmes décrit Varga comme « tout simplement l'homme le plus charmant d'Arkham ». Une autre ajoute : « C'est palpitant d'être un exilé ». Toute personne résidant à Arkham effectuant un test de *Connaissance* reconnaît l'une des femmes comme étant Janet Larkin [n° 217], la secrétaire de mairie d'Arkham, et est en droit de se demander ce qu'elle fait là.

Toutes les femmes ont eu la promesse d'être invitées à la propriété de campagne de Varga en Hongrie, une fois qu'il aura retrouvé les biens volés de sa famille (il a longuement parlé de cette propriété à chacune de ces dames, à des occasions distinctes). La plus âgée des trois femmes a dormi une ou deux fois avec le fringant Zoltan, mais n'en parlera jamais à personne.

Le jeune homme qui se tient debout, seul dans un coin, le regard apparemment perdu dans son verre, est un écrivain en herbe nommé Dalton Abbott. Il a cherché à gagner la faveur d'Ariane en lui proposant d'écrire son histoire de fuite et d'exil. Elle le fait marcher depuis plusieurs semaines et ne lui a pas encore donné l'avance de 200 $ qu'elle lui avait promise à sa demande. Sans cet argent, Dalton va devoir affronter l'idée de retourner travailler dans l'atelier de taxidermie de son père [n° 121].

Ce soir, il a l'intention de s'adresser directement à Zoltan, dans l'intention de le convaincre que le livre qu'il a projeté d'écrire peut faire beaucoup pour favoriser les efforts des Varga à regagner leurs biens en Hongrie. « C'est un best-seller garanti », prétend-il, « mais j'ai besoin d'amorcer mes recherches » Zoltan le fera lui aussi marcher pour le moment et, bien entendu, le projet ne décollera jamais. Dalton finira probablement comme taxidermiste.

La salle à manger

La musique se déverse de cette pièce, un peu moins forte que le piano de la salle de séjour. Dans un coin, un jeune homme se tient près d'un phonographe électrique, changeant d'enregistrement toutes les deux ou trois minutes et introduisant les airs au fur et à mesure. Il s'agit d'une sorte de DJ des années 1920. Deux couples dansent, un peu gênés par la grande table à manger sur laquelle est posée la nourriture.

Le premier investigateur à passer la porte prend un coup de pied accidentel dans le tibia donné par une jeune femme en train de danser le charleston. Elle virevolte et se confond en excuses, mais si aucun investigateur masculin ne possède une APP de 14 ou plus, elle leur accorde peu d'attention. Ana Washburne, puisqu'elle se nomme ainsi, est une connaissance d'Ariane qui se considère

comme poétesse. Elle pense qu'Ariane et ses soirées sont « tout simplement divines ». La table comporte un grand choix de nourriture, principalement des viandes froides et du pain. Une grande marmite renferme un « authentique goulasch hongrois » préparé par Frida, la bonne.

Le jeune homme qui s'affaire au phonographe s'appelle Bobby Hamlin ; il est propriétaire de l'engin onéreux et des enregistrements également très coûteux. Fier de sa machine, qui appartient en réalité à sa famille, il vantera auprès des investigateurs le fait qu'elle « a près de trois watts de puissance ». Le phonographe émet en tout cas un son certainement plus fort que celui de tout phonographe à manivelle que les investigateurs ont jamais entendu.

Bobby est fou d'électronique et est fasciné par les histoires qu'il a lues au sujet d'un nouvel appareil appelé télévision. « Elles sont maintenant en vente », dit-il. « Il faut que je persuade papa d'en acheter une », dit-il en souriant. Il envisage sérieusement d'abandonner les activités bancaires de son père et de partir pour New York afin d'essayer de trouver un emploi à la radio pour « faire quelque chose ».

La cuisine

Ici, le personnel prépare la nourriture pour le buffet, sous la direction gutturale de Frida, la bonne. Dottie Harris, une étudiante recrutée à l'université, fait partie de ces employés s'affairant à la cuisine. Elle contribue à préparer et à servir la nourriture aux invités. À la regarder travailler, il est facile de s'apercevoir qu'elle est fâchée à propos de quelque chose.

Alors que les investigateurs se trouvent dans la cuisine, la porte menant à la cave s'ouvre et un jeune homme apparaît, les yeux rougis et gonflés. Dottie Harris lève les yeux au ciel alors qu'une fumée à l'odeur sucrée se répand d'en bas. Se présentant comme Gordon Checkley, il demande aux investigateurs : « Vous aimeriez planer un peu ? » et leur montre un petit sac en papier contenant une herbe verte séchée. Si un investigateur accepte, Checkley le conduit à la cave, où son ami Eugène Wilcox attend. Les deux hommes allument un joint, puis le proposent à l'investigateur. Voir l'encadré ci contre pour déterminer les effets dont les investigateurs peuvent souffrir.

Le jeune Wilcox est déjà passablement sous l'effet de la marijuana et on peut repérer un verre à liqueur vide à proximité. Peut-être les craintes de ses parents ne sont-elles pas dénuées de tout fondement.

Heureux de bavarder un peu, Wilcox s'énerve si un investigateur dit quoi que ce soit de désobligeant à propos des Varga. « Vous parlez comme mes parents », marmonne-t-il. « Vous savez ce que je ferais si je découvrais qu'ils me mentaient ? », demande-t-il. « Je devrais leur tirer dessus, oui », dit-il, sans attendre de réponse, puis tire de la poche de sa veste un petit Derringer nickelé qu'il agite négligemment. « Bang ! », dit-il, puis il se met à rire et remet l'arme à feu dans sa veste. Checkley rit lui aussi et passe le joint.

Wilcox reste dans la cave à fumer avec son copain jusqu'à ce qu'un gong retentisse plus tard dans la soirée, annonçant le début de l'« Invocation à Bacchus ». Si un investigateur sympathise avec Wilcox, il se rend compte que le jeune homme s'est entiché de la comtesse.

Le jardin d'hiver

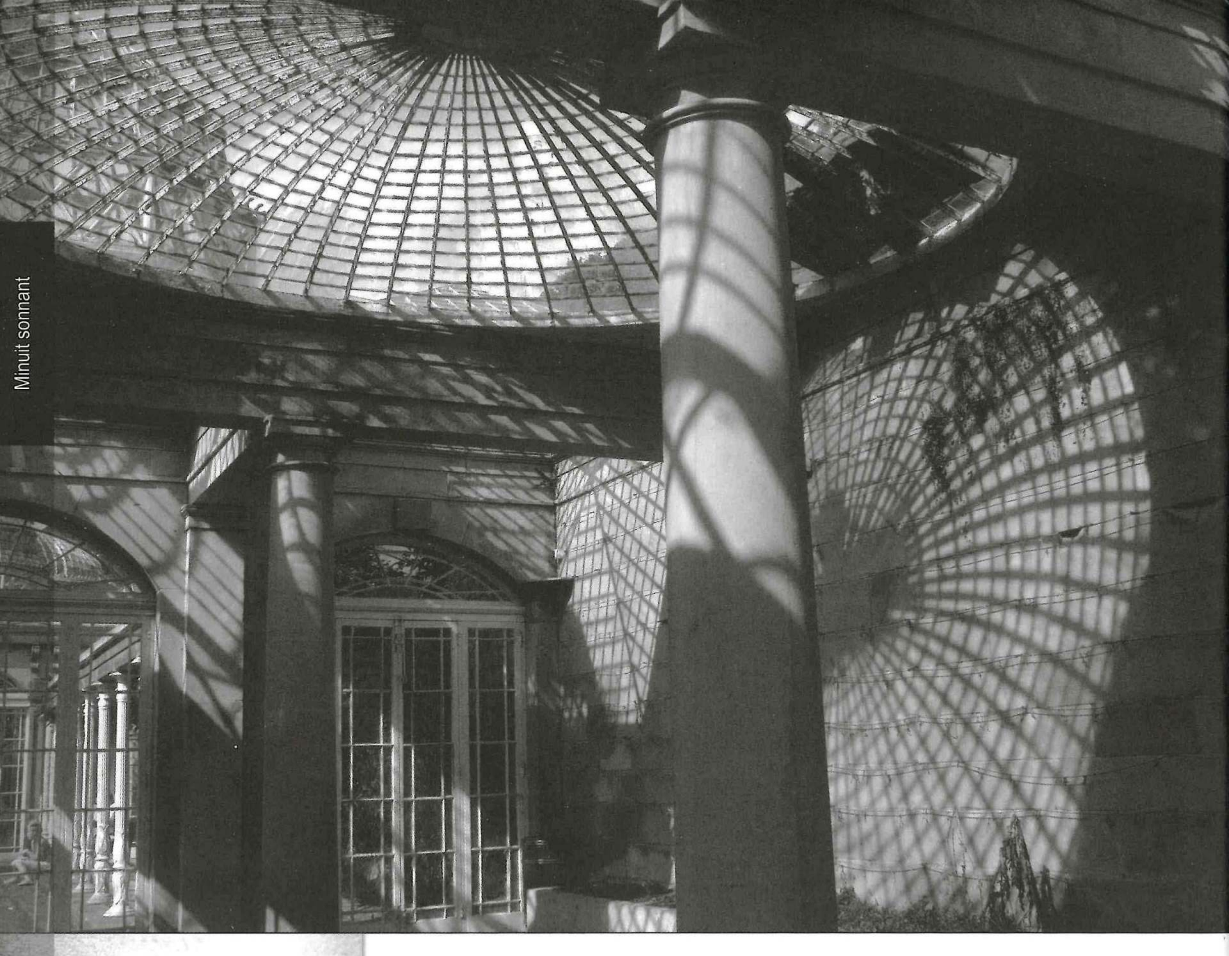
Cette pièce est construite à l'arrière de la maison et dispose de fenêtres percées dans un mur et sur le toit. Un homme d'apparence âgé se trouve là, faisant la morale à deux jeunes femmes qui semblent fascinées par sa présence. Gerhardt Wvinch [n° 112] est voyant et médium professionnel et c'est un ami d'Ariane.

La folie consécutive à la fumette

La marijuana est classée comme un psychotrope. Elle intensifie la conscience et le consommateur devient alors plus sensible aux détails (+10% aux tests de *Trouver Objet Caché* et d'*Écouter*). Cette drogue modifie également la perception du temps ; une heure peut être ressentie comme deux ou trois. Les effets physiques comprennent : des yeux rougis, des troubles de l'élocution et une certaine maladresse physique. Pour d'autres effets spécifiques, chaque joueur dont le personnage fume de la drogue doit lancer 1D6.

1-2	Commence à rire et a de la difficulté à s'arrêter ;
3	Se sent anxieux et mal à l'aise, veut immédiatement quitter la soirée pour prendre l'air ;
4	Commence à bavarder sur presque n'importe quel sujet qui se présente, puis perd le fil de sa pensée ;
5-6	Frappé d'un désir aussi soudain qu'inexplicable de manger, se dirige vers la salle à manger à l'étage.





Wvinch parle aux femmes d'une séance de spiritisme qu'il a organisée l'autre soir en leur compagnie et celle d'Ariane. Si un investigateur s'approche du trio, il entend l'homme dire, avec un fort accent allemand : « … je crois qu'il n'y a rien à craindre. Quelquefois, des choses se produisent auxquelles on ne s'attend pas », puis coupe court lorsqu'il se rend compte qu'il y a parmi eux une tête inconnue. « Mais nous essayerons un autre soir. Je suis sûr que nous aurons alors plus de succès ».

Âgé de 33 ans, Wvinch est né en Allemagne. Tout jeune, il a subi une grave blessure à la tête et prétend maintenant pouvoir communiquer avec les morts. Il garde ses longs cheveux blanc argenté peignés vers l'arrière et s'habille habituellement en noir. « Bonsoir », dit-il en tendant la main. « Gerhardt Wvinch, spirite professionnel, à votre service », se présente-t-il en s'inclinant légèrement.

Wvinch n'est pas un charlatan. Il affiche un réel talent pour communiquer avec les morts et demande 20 $ par séance, qu'elle soit réussie ou non. Il est plus qu'heureux d'engager la conversation avec le nouvel arrivant et lui donne même sa carte (voir **Carte n° 2**). Avant que les deux jeunes femmes ne s'impatientent et ne retournent dans la maison, Wvinch raconte comment il est tombé d'un arbre quand il n'était qu'un jeune garçon et s'est blessé à la tête. « Depuis », dit-il, « je peux parler avec les morts ». Quiconque réussit un test de *Psychologie* sur Wvinch réalise que l'homme croit apparemment à ce qu'il dit.

Il n'extrapolera pas sur la conversation qu'il tenait précédemment avec les jeunes femmes, si les investigateurs sont d'ailleurs suffisamment impolis pour l'évoquer. Pour ce qui est de la comtesse, il lève son verre en guise de toast. « Pour elle, et pour tous ceux qui sont comme elle », dit-il, puis le boit. Il s'excuse ensuite, expliquant qu'il est temps pour lui de le remplir à nouveau.

Les deux jeunes femmes

Si les investigateurs parviennent à rattraper les deux jeunes femmes qui discutaient avec Wvinch, ils trouveront le duo plus que disposé à parler. « C'était *tellement* étrange ! », dit la blonde Lorraine. « Comme dans un film », ajoute Laura, son amie.

Les filles expliquent comment Ariane a organisé, il y a quelques semaines, une soirée/séance de spiritisme en compagnie de Wvinch. « Seuls six d'entre nous étaient présents », explique Laura. « Nous nous sommes

assis en cercle autour de la table de la salle à manger », intervient Lorraine.
C'était une grande farce, disent-elles, jusqu'à ce que nous arrivions vers la fin de la séance et qu'Ariane demande à Gerhardt d'essayer de contacter sa mère morte en Hongrie. « Tout allait bien », dit Laura, « lorsque Gerhardt s'est mis à grogner et à émettre des bruits affreux ».
« Comme s'il était en train de s'étouffer à cause de quelque chose », dit Lorraine.
Puis Ariane a commencé à crier et est tombée de sa chaise, essayant de passer sous la table, horrifiée par quelque chose. Wvinch lui-même a essayé de se lever, puis il a vomi avant de tomber à genoux.
« Zoltan était vraiment en colère », explique Lorraine. « Il hurlait contre Gerhardt ».
Ils récupérèrent tous les deux en l'espace de quelques minutes, mais cet événement sonna le glas de la soirée et tout le monde rentra chez lui plus tôt que prévu. « Dommage », dit Lorraine. « J'étais la suivante et je voulais parler à Rudolph, mon oncle décédé, et lui demander où il avait caché le million de dollars ». Elle donne un coup de coude dans les côtes à son amie en riant. Ricanant bêtement, les deux femmes s'éloignent.
Sans se rendre compte de ce qu'il faisait, Wvinch a rejoint cette soirée-là dans un contact fugace « la mère des rêves » d'Ariane, Atlach-Nacha. Aussi horrible fut-il, Wvinch rejeta cet événement comme une anomalie. Il n'a que peu de connaissances en Mythe de Cthulhu et aucune compréhension particulière le concernant.

L'étage

Si les investigateurs flânent à l'étage avant le toast, ils ont 25 % de chances d'interrompre dans la chambre inoccupée une rencontre amoureuse entre un couple d'invités. Autrement, la pièce est inoccupée et pour l'essentiel inutilisée. De grandes auréoles au plafond et sur un mur témoignent du toit qui fuit.
Rien d'intéressant ne se trouve dans la chambre de Zoltan Varga.
Dans la chambre de la bonne, les investigateurs découvrent un magazine romantique traînant sur la table de nuit. Il est en anglais.
Ariane a décoré sa chambre pour qu'elle soit aussi somptueuse et exotique que possible, avec une coiffeuse éclairée, un coin salon et un lit à baldaquin orné de lourds rideaux de brocart. Des peintures génériques – à peine plus que des illustrations de calendrier – ornent les murs, et des bibelots bon marché sont disposés sur des étagères et des tables. Une pile de magazines de cinéma remplit le dessus d'une chaise.

L'« Invocation à Bacchus »

À un moment choisi par le Gardien, un gong retentit quelque part dans le hall d'entrée. Les conversations s'éteignent progressivement et la plupart des invités se dirigent vers l'avant de la maison. Debout sur les marches, la comtesse Ariane Varga sourit à ceux qu'elle considère comme ses admirateurs. Elle lève son verre de vin et lance d'une voix claire : « À Bacchus, patron du vin et des festivités ! »
La foule répond bruyamment : « À Bacchus ! » et tous boivent leur verre.
« À l'amour, à la vie, à la jeunesse éternelle ! À l'immortalité ! »
« Que notre heure ne sonne jamais ! », hurle la réponse, et tout le monde prend un autre verre.
Ariane exulte devant son auditoire, puis descend les marches pour prendre la main d'un jeune homme qui attendait près de l'escalier, et qui n'est nul autre qu'Eugène Wilcox, le jeune homme que les investigateurs doivent surveiller. Les deux ont un bref échange, puis Ariane met son bras sous le sien et ils montent les marches.
Se tenant à proximité, Stewart Portman et Bartholomew Appley se font du mouron et marmonnent, jaloux de n'avoir pas été choisis. Appley souhaite bonne nuit, puis se dirige en direction de la porte d'entrée. Si les



Aide de jeu - Carte Minuit sonnant n°2





Au bout du couloir de l'étage, un homme lutte avec une fenêtre verrouillée, essayant désespérément de l'ouvrir. Il s'agit de Stewart Portman.

Portman à la fenêtre

Il est probable que les investigateurs tenteront de retenir Portman, un suspect évident qui semble essayer de s'échapper. Il ne résiste pas physiquement, mais est violent verbalement. « Je n'ai pas besoin de me justifier auprès de gens comme vous ! Si vous avez des questions, voyez cela avec mon avocat. Je m'en vais. »

Les investigateurs, à nouveau, peuvent le retenir et il n'aura pas recours à la violence. Cependant, s'ils lui laissent une chance de pouvoir passer en les bousculant, il descend et sort, avec l'intention de monter dans sa voiture et de rentrer chez lui.

Le lubrique Portman s'était auparavant glissé à l'étage et était en train d'écouter à la porte d'Ariane lorsque le coup de feu a retenti. Il a paniqué et, quand il a entendu des gens monter l'escalier, a tenté de s'échapper par la fenêtre.

investigateurs le suivent, ils le voient ensuite errer de voiture en voiture, pour finalement en choisir une et, après quelques difficultés pour la démarrer, partir dans la nouvelle Lincoln de Stewart Portman.

Quand le – bon – temps se gâte

La fête reprend tandis que les gens retournent à leurs conversations et rendent peut-être une nouvelle visite au bar. Dix minutes plus tard, on entend depuis l'étage une forte détonation et un grand vacarme. Un coup de feu.

Un plat tombe, se brisant en morceaux sur le sol, les conversations s'arrêtent au beau milieu d'une phrase. Zoltan Varga monte les marches quatre à quatre vers l'origine du coup de feu.

En haut de l'escalier, Zoltan se précipite vers la porte fermée de la chambre d'Ariane. Il essaie de la pousser pour l'ouvrir, mais bizarrement, elle revient en place.

Le boudoir d'Ariane

Zoltan Varga continue à essayer d'entrer par la force dans la chambre d'Ariane, mais la porte oppose trop de résistance. Avec un peu d'aide de la part d'un ou deux investigateurs, la porte s'ouvre enfin brusquement, faisant claquer avec un bruit sec plusieurs minces fils d'une étrange substance blanche collante ressemblant à une corde qui avaient été tendus en travers de la porte.

Le jeune Eugene Wilcox est allongé par terre, la tête éclatée entourée d'une mare de sang imbibant le tapis d'Orient. Son Derringer se trouve à côté de lui, vide. Des



brûlures de poudre peuvent être aperçues autour de la bouche du jeune homme et une plaie béante au sommet de son crâne. La perte de Santé Mentale est de 0/1D4 points. La fenêtre de la chambre est grande ouverte.

Zoltan lève les yeux. « Où est Ariane ? », dit-il, et il se précipite en direction de la fenêtre ouverte.

Ariane git dans les bosquets, recroquevillée dans l'obscurité. Elle ne bouge pas. Zoltan se rue en bas et sort par la porte d'entrée.

Si les investigateurs veulent prendre un échantillon de l'étrange toile, c'est le moment. Constituée en partie de substances issues des Contrées du Rêve, la toile ne subsiste dans notre atmosphère que pendant environ dix minutes avant de se volatiliser complètement. Tout échantillon prélevé doit être conservé dans un récipient hermétique ou, une nouvelle fois, il disparaîtra rapidement, ne laissant aucune trace de sa présence passée.

Ariane en état de choc

Ariane reprend conscience au moment où Zoltan la rejoint. Sa robe est déchirée en plusieurs endroits, mais les arbustes ont amorti sa chute et elle ne semble pas souffrir de blessures graves ; en fait, elle montre très peu d'éraflures ou d'écorchures.

Rentrant à l'intérieur, Zoltan fait asseoir Ariane sur une chaise dans la bibliothèque et lui tend un verre de brandy. Les rumeurs sur l'homme décédé à l'étage se sont déjà répandues parmi les invités et la plupart en profitent pour s'éclipser. « La police a été avertie », dit Zoltan. « S'il vous plaît, si vous n'êtes pas directement concernés, je vous suggère de profiter de l'occasion pour partir. »

Il demande à Frida de mettre l'alcool sous clé, puis concentre à nouveau son attention sur Ariane.

La maison se vide rapidement, mais les investigateurs peuvent choisir de s'attarder. Zoltan les invitera de nouveau à partir, avec plus d'insistance cette fois-ci. Si les investigateurs se présentent comme étant envoyés par la famille Wilcox – les parents du jeune homme qui gît à l'étage – Zoltan se calme. « Alors, je suis certain que la police voudra aussi vous parler », grogne-t-il.

Gerhardt Wvinch fait les cent pas, plus pâle que d'habitude. « Et vous », crie Zoltan au spirite. « Restez éloigné d'elle, vous et votre charabia de magicien ». Wvinch quitte discrètement la maison.

Ariane, toujours en train de recouvrer ses esprits, continue de marmonner, en expliquant comment Wilcox a sorti un revolver et l'en a menacée. Elle dit qu'elle a alors ouvert la fenêtre et s'apprêtait à sauter quand il a soudain mis le pistolet dans sa bouche et a appuyé sur la gâchette. Elle a été tellement



surprise, dit-elle, qu'elle a lâché prise et est tombée, ne se souvenant de rien d'autre jusqu'à ce qu'elle se réveille à terre, son oncle à ses côtés.

L'arrivée de la police

La police arrive environ une dizaine de minutes après le coup de feu. L'inspecteur Ray Stuckey [n° 228], accompagné d'un agent en uniforme, sort de la voiture et est immédiatement accosté par un Stewart Portman très en colère (s'il n'est pas, bien sûr, retenu par les investigateurs). Portman, arrogant comme jamais, est irrité à propos de la disparition de sa voiture et exige que l'inspecteur fasse quelque chose.

« Vous voulez que je gaspille mon temps à retrouver votre voiture pendant qu'il y a un cadavre dans cette maison ? », demande Stuckey d'un ton sarcastique. « Nous dirons plutôt que nous allons maintenir le nombre de morts à un seul ce soir, mon gars », et il pousse Portman de côté.

À l'intérieur, Stuckey fait un examen rapide de la scène et en conclut que, comme Ariane l'a décrit, il s'agit d'un suicide. « Avait-il bu ? », demande l'inspecteur. « Pas que je sache », répond Zoltan.

Un corbillard arrive peu de temps après et le corps est enlevé. Stuckey part avertir les parents Wilcox et Zoltan saute sur l'occasion pour reconduire les investigateurs encore présents. « Ma nièce a besoin de repos. Je pense que vous comprenez. »

Le lendemain

Les Wilcox pleurent la perte de leur fils Eugène. Sa mort subite est un coup presque fatal pour le père. Même s'il soupçonnait bien que cela ne tournait pas rond chez son fils, il ne s'attendait pas à quelque chose de ce genre et en rejette la faute sur les Varga. Maintenant qu'il a la certitude qu'on ne peut rien attendre de bon de la part de ces deux individus, il insiste pour que les investigateurs restent sur le coup, même si cela ne peut plus aider Eugène. Il continuera, bien entendu, à les payer pour leurs services.

Arkham aux alentours de 1928, quartiers et lignes de tramway

Centre-ville
Quartier nord
Quartier est
Independence Square
Quartier marchand
Quartier de la rivière
Campus
French Hill
Quartier résidentiel
Quartier sud

Ligne du quartier nord
Ligne Church Street / Hôpital
Ligne de French Hill
Ligne désaffectée

Grace, qui porte la culotte dans ce couple, n'est en rien surprise par tout ce que les investigateurs découvrent (à l'exception de preuves concernant le surnaturel, qu'elle rejette d'un revers de main). Elle savait depuis le début qu'Ariane était une « sale bonne femme ».

Recherches rapides en bibliothèque

Les investigateurs peuvent choisir d'effectuer une petite recherche sur les noms de famille hongrois, la noblesse de ce pays, les séquelles de la Grande Guerre, etc. Des tests réussis en *Bibliothèque* révèlent ce qui suit :

- ***Le nom de Varga :*** Bien que Varga soit un nom hongrois courant, il n'y a aucune trace d'un Varga de lignée royale ou noble.
- ***La noblesse expatriée :*** De même, bien qu'il y ait eu quelques désordres après la Grande Guerre, il n'existe aucune trace historique de purges politiques, ou de nobles hongrois ayant été forcés de fuir leur pays.

Les agents immobiliers Manton & Manton [n° 118]

Un examen des registres de la ville indique que la maison située sur Halsey Street est gérée par Manton & Manton, dont le bureau se trouve dans le quartier nord, au deuxième étage de la Tower Building. Le gérant, Terry Manton, est peu disposé à parler de ses clients, ou de leurs locataires, déclarant seulement que la personne qui occupe la maison d'Halsey Street la loue depuis quatre mois et que le loyer est payé chaque mois en temps et en heure. « En espèces », ajoute-t-il avec un clin d'œil.

La police d'Arkham [N° 228]

La police n'a aucun dossier sur les Varga, à l'exception d'une unique plainte pour tapage déposée contre eux il y a six semaines. Selon l'officier, les Varga se sont immédiatement excusés auprès de leur voisin, en lui offrant même une petite somme d'argent – 20 $ – pour le dérangement. Il n'y a eu aucune autre plainte.

Analyse des fils de toile

Si les investigateurs ont pensé à prendre un échantillon des fils collants qu'ils ont trouvés accrochés derrière la porte de la chambre d'Ariane, un test de *Sciences de la vie : histoire naturelle* révèle qu'ils sont très semblables à ceux d'une toile d'araignée, quoique beaucoup plus gros, bien sûr.

S'ils tentent d'effectuer une analyse chimique de ces fils, trois tests de *Sciences formelles : Chimie* réussis semblent soutenir cette hypothèse, même si certains des composants ne parviennent pas à être identifiés. S'ils les soumettent à un laboratoire ou à un autre chimiste expérimenté, ils obtiendront à peu près le même résultat. Dans les deux cas, la substance ne subsistera qu'à peine les quelques minutes nécessaires pour effectuer les tests simples, avant de se dissoudre complètement.

Filer Zoltan

Les investigateurs peuvent vouloir filer Zoltan afin d'en savoir plus sur ce qu'il prétend être. Mais le vieil escroc se méfie. Il est préférable qu'un seul investigateur effectue cette filature, en particulier s'il n'a pas encore rencontré l'oncle en face à face, et, encore mieux, si des investigateurs différents peuvent chaque jour se relayer. Le Gardien peut autoriser les investigateurs à utiliser leur compétence *Imposture*, même s'il faudra sans doute la tester à un moment donné.

Surveillance

- ***Samedi :*** Zoltan et Ariane restent toute la journée à l'intérieur de la villa, faisant semble-t-il du nettoyage après la réception de la veille. Frida sort de la maison vers 13 heures pour déposer un paquet de draps ensanglantés dans la poubelle.
- ***Dimanche :*** Le dimanche matin, Zoltan et Ariane, habillés pour l'occasion, quittent la maison à 10 heures et prennent un taxi pour suivre la messe de fin de matinée à l'Église catholique St Stanislaus, dans le quartier sud [N° 904]. Après l'office, ils déjeunent dans un restaurant tout proche. Ils rentrent un peu après 15 heures et demeurent dans leur villa le restant de la journée.
- ***Lundi :*** Comme tous les jours de la semaine, le vieil homme se lève tôt, quittant la maison à 8h00 et se dirigeant vers un petit café-restaurant situé à deux pâtés de maisons, où il prend chaque matin le même petit déjeuner : du pain grillé avec du bacon, et du café.

  Le lundi, il rentre ensuite chez lui et on ne le revoit plus dehors le reste de la journée.
- ***Mardi :*** Hormis pour le petit déjeuner, Zoltan passe le plus clair de la journée à la villa, sortant à 17h00 et montant dans un taxi préalablement appelé. Ce dernier le dépose à une adresse à l'autre bout de la ville, une grande maison dans le chic quartier résidentiel. Il passe l'essentiel de la soirée dans cette maison, repartant peu après 22 heures pour reprendre un taxi et rentrer à la maison d'Halsey Sreet.

  En creusant un peu, les investigateurs peuvent apprendre que la maison appartient à une certaine Sylvia Addison, une femme âgée de 65 ans, veuve depuis 10 ans et héritière d'une fortune considérable. Ce qu'ils n'apprendront pas en revanche, c'est que Zoltan rend visite à cette veuve une fois par semaine pour le dîner et un certain « divertissement ». Elle a déjà versé quelques petites sommes d'argent sur le fonds de placement qu'il a ouvert, mais dans quelques jours, il s'attend à ce qu'elle lui livre en une seule fois la somme d'un peu plus de 10 000 $.
- ***Mercredi :*** Le mercredi soir, Zoltan joue dans le quartier résidentiel au bridge avec quelques gentlemen nantis. Son hôte est l'une des cibles qu'il essayait de conquérir avant même son arrivée à Arkham. Se déplaçant une nouvelle fois en taxi, il arrive à la maison de son hôte vers 19h30, un panier couvert à la main contenant une bouteille de brandy – un cadeau pour son hôte.

  Zoltan a employé ses nuits passées à jouer au bridge afin de rencontrer des gens et de se faire des amis chez un certain nombre de personnes fortunées d'Arkham. Perdant aussi souvent qu'il gagne, il profite de l'occasion pour agir sur des cibles potentielles. Jusqu'à présent, il a marqué des points avec deux d'entre elles.
- ***Jeudi :*** Après le petit déjeuner du matin, Zoltan se dirige, de façon tout à fait inattendue, tout droit vers la gare et monte dans un wagon en direction de Boston. Un investigateur peut le suivre s'il le souhaite. Une fois arrivé à Boston, Zoltan se dirige vers un parc tout proche où il rencontre un homme assis sur un banc. Ce dernier tient une grande enveloppe en papier kraft.

  S'il reste à une distance raisonnable, un investigateur effectuant des tests d'*Écouter* entendra Zoltan dire : « Je vous ai apporté l'argent… » ; « vous avez les négatifs ? » ; « vous êtes sûr qu'ils sont tous là ? ». Bien que la teneur de la conversation reste mystérieuse, il est impossible de ne pas remarquer chez Zoltan l'absence totale d'accent hongrois. Si l'investigateur réalise l'un de trois tests d'*Écouter* lorsque l'inconnu est en train de parler, il l'entend appeler Zoltan : « Devon » ou « Devon McCoy ».

  L'inconnu tend à Zoltan l'enveloppe en papier kraft et Zoltan tend à l'homme une enveloppe de format affaires, de toute évidence remplie. L'inconnu va pour serrer la main de Zoltan, mais le vieil homme



esquive, se lève, tourne le dos, et s'éloigne. Zoltan passe juste à côté de l'investigateur et lui jette un regard appuyé. Qu'il le reconnaisse ou non dépend du fait qu'ils se sont effectivement rencontrés ou non, de la qualité du déguisement, etc. En tout cas, Zoltan soupçonne l'investigateur de le suivre et, si ce dernier persiste, Zoltan lui fait face. Son accent hongrois au meilleur de sa forme, il engueule l'investigateur et lui promet qu'il n'assistera plus aux soirées organisées à la villa Varga. Et il le dit sérieusement : cet investigateur ne sera effectivement plus admis.

Si l'investigateur parvient, d'une façon ou d'une autre, à éviter les soupçons de Zoltan, il peut le suivre jusqu'à un restaurant assez haut de gamme où Zoltan prend avec plaisir un déjeuner tardif avant de retourner à la gare et de rentrer à Arkham. Une fois rendu chez lui, il brûle l'enveloppe et son contenu dans la cheminée.

Un photographe louche

Si l'investigateur suit l'inconnu, ce dernier le conduit jusqu'à un petit atelier de photographe. Le propriétaire, Hal Partland, âgé de 40 ans, ouvre la porte avant et pénètre à l'intérieur, retournant en même temps la pancarte sur : « Ouvert ».

Hal Partland a 2000 $ en poche et une arrière-salle remplie de photos pornographiques illégales fourrées dans des classeurs. Il supposera donc que l'investigateur qui le suit est un client normal.

L'investigateur peut faire de son mieux avec les compétences *Baratin* et *Persuasion*, mais il n'y a aucun moyen pour faire exposer à Partland ses relations d'affaires avec l'homme dans le parc, ni pour qu'il parle à l'investigateur de son arrière-salle remplie de photos pornographiques – et criminelles. L'investigateur devra pour cela recourir à la violence ou à la corruption.

Une bonne correction ou 50 $ permettront en effet d'obtenir de Partland le nom de Devon McCoy. « C'est un escroc », dit Partland. Il faudra une bonne raclée supplémentaire ou au moins 100 $ pour lui faire admettre qu'il faisait chanter le vieil homme. « Sa petite amie m'a fait faire, il y a quelques années, quelques photos de magazines. Je suppose qu'elle est maintenant décidée à les récupérer ». Si on lui demande de quel genre de magazine il s'agit, Partland répond : « Des revues spécialisées. Vous voyez le genre, des magazines pour hommes. » Il peut indiquer aux investigateurs que la femme s'appelle Ariane Madden.

Vendredi : Après le petit déjeuner, Zoltan retourne à la villa et y passe la journée entière, préparant la réception du soir.

Informations supplémentaires à Boston

Si un investigateur prend le temps et entretient les relations qu'il faut, il pourra en apprendre davantage au sujet de Devon McCoy. Une recherche d'une journée aux archives du *Boston Globe*, conjuguée à la réussite d'un test de *Bibliothèque*, permet de dénicher son nom dans un article datant de 1922 évoquant une combine à la Ponzi démantelée par des détectives de Boston. Un homme du nom de Devon McCoy fut reconnu coupable de complicité et condamné à un an de prison. Si l'investigateur a, ou peut nouer, des liens avec la police de Boston, il peut apprendre la même chose, avec cette information supplémentaire selon laquelle McCoy a connu au fil des ans quelques arrestations qui n'ont pas fait la une. La police a seulement quelques plaintes et aucune arrestation au sujet d'une femme appelée Ariane Madden. Les dernières adresses connues du couple datent d'un ou deux ans et sont sans utilité. Toutefois, la dernière adresse donnée par Ariane est celle de sa maison d'enfance, dans le South End de Boston.

Les Madden

L'adresse est celle d'une modeste maison en rangée. Le père d'Ariane, Dennis Madden, se trouve chez lui, après avoir pris sa retraite plus tôt dans l'année. Il est vêtu d'un tee-shirt sans manches sale et porte une barbe de trois jours. Il dit aux investigateurs, dans un fort accent bostonien : « J'ai rien à vous dire sur ma fille ou quoi que ce soit d'autre ». Il leur raconte qu'il ne l'a pas revue depuis environ cinq ans. « J'ai eu deux autres filles, qui sont de bonnes filles. Elle peut aller au diable ».

Filer Ariane

Ariane se lève plus tard que Zoltan et sort rarement avant 10 heures du matin – après que Frida lui ait préparé son petit déjeuner. Elle se méfie moins que Zoltan, ce qui rend sa filature plus facile. Quoi qu'il en soit, comme avec Zoltan, les investigateurs peuvent vouloir alterner chaque jour la personne qui la suit.

Surveillance

- ***Samedi :*** Zoltan et Ariane restent à l'intérieur de la villa toute la journée, semble-t-il à nettoyer la maison après la réception de la veille. Frida sort de la maison vers 13 heures pour déposer un paquet de draps ensanglantés dans la poubelle.
- ***Dimanche :*** Dimanche, Ariane assiste à l'office à l'Église St Stanislaus en compagnie de Zoltan. Après un déjeuner pris dans le quartier sud, le couple revient à la maison aux alentours de 15 heures et y passe le reste de la journée.
- ***Lundi :*** Le lundi est le jour des emplettes. Ariane effectue un premier arrêt au magasin Woolworth sur Church Street, dans le quartier marchand [n° 433]. Elle y passe une heure ou deux à dénicher quelques bibelots pour sa chambre à coucher, puis se fait un petit plaisir en déjeunant au comptoir – un sandwich aux œufs avec des frites et un Coca citron.
  Elle passe l'après-midi à flâner dans les magasins du quartier marchand, faisant un petit achat par-ci par-là, bavardant avec les propriétaires de magasins avec son fort accent hongrois. Elle est bien connue de la plupart des commerçants et, même si elle dépense rarement des sommes importantes, elle effectue au moins régulièrement de petits achats. Elle fait en sorte de dénicher des exemplaires récents des magazines *Boxoffice* et *Photoplay*, les deux revues mensuelles destinées aux cinéphiles.
  Elle revient à la maison vers 16 heures et y passe la soirée avec son oncle Zoltan.
- ***Mardi :*** Ariane reste dans la villa jusqu'à midi passé, sortant aux alentours de 12h30 pour prendre un taxi en direction du quartier de French Hill, où elle fait attendre le taxi alors qu'elle se rend à Almen Fleurs [n° 703A]. Quelques minutes plus tard, elle en ressort avec deux bouquets de fleurs emballés et remonte dans le taxi.
  Elle continue en direction du quartier sud, où le taxi la dépose finalement à l'entrée du cimetière de Christchurch [n° 917]. Les portes sont ouvertes et elle continue à pied en pénétrant dans le cimetière.
  Plusieurs personnes rendent ce jour-là une visite à leurs défunts et Ariane n'accordera aucune attention particulière à un inconnu qui se trouverait dans la zone. Un investigateur qui la suit la voit s'arrêter près d'une tombe assez récente, devant laquelle elle s'agenouille, fait un signe de croix, puis pose l'un des bouquets près de la pierre tombale. Se relevant, elle reste tête baissée pendant quelques minutes, comme si elle disait une prière silencieuse, puis repart. Quelques minutes plus tard, à quelques centaines de mètres, elle repère une deuxième tombe où elle répète les mêmes gestes. Une nouvelle fois, la tombe semble assez récente. Ayant terminé sa visite, elle repasse par les portes avant du cimetière, appelle un taxi depuis un magasin à proximité, et rentre à la maison pour le restant de la journée.
  Si l'investigateur examine les pierres des deux tombes qu'elle a visitées, il lit : Bradford Taylor, dix-neuf ans, dont la mort date d'il y a deux semaines, et Roger Hudson, vingt-trois ans, dont le décès remonte à environ quatre semaines.
- ***Mercredi :*** Ariane se fait couper les cheveux et les ongles au salon de beauté de Mlle Jenny dans le quartier marchand [n° 428]. Le processus durant quatre heures, elle termine l'après-midi par quelques heures d'emplettes avant de rentrer.
- ***Jeudi :*** Ariane reste toute la journée à la villa, tandis que Frida part faire des courses pour la soirée du lendemain. Deux visiteurs frappent à la porte, arrivant à pied après avoir garé leurs voitures à un ou deux pâtés de maisons de là. Le premier arrive un peu avant midi et reste environ une heure. Le second arrive vers 13h30 et les investigateurs ne le verront pas repartir. Frida revient à la maison vers 15h30.
  Ce soir-là, Ariane et Zoltan font un feu dans la cheminée.
- ***Vendredi :*** À la maison toute la journée, probablement pour préparer les festivités du soir.

Les deux tombes

Les investigateurs n'auront pas grand peine à faire correspondre les deux noms avec certains événements récents. Quelques recherches effectuées à *L'Annonceur d'Arkham* [n° 130] permettront de découvrir deux papiers récents. Voir **Documents Minuit sonnant n° 2 et 3** p. 24

La police d'Arkham

Les deux affaires sont suivies par l'inspecteur Stuckey, que les investigateurs ont peut-être déjà rencontré. Stuckey est brusque, presque hostile à l'égard de ces derniers. « Les deux affaires sont classées. Accidents. Parlez-en à l'examinateur médical si vous le voulez. » Il insiste sur le fait que ces affaires ne sont liées en aucune manière. Comme à son habitude, Stuckey empeste l'alcool.

la morgue d'Arkham [n° 606]

Les corps des deux victimes sont certes enterrés depuis un certain temps, mais les rapports d'autopsie mentionnent que des photos des deux victimes se trouvent dans leur dossier. Cependant, pour avoir accès à cette information, les investigateurs auront besoin d'avoir des relations avec la police locale ou fédérale, ou un autre lien officiel. Sinon, l'examinateur médical, le Dr Ephraïm Sprague [n° 118], ne leur permet-

tra pas de consulter ces dossiers. Toutefois, les investigateurs peuvent déjà avoir eu des contacts avec ce responsable, suffisamment en tout cas pour convaincre Sprague de leur donner l'accès qu'ils veulent. Ou le Gardien peut permettre aux investigateurs d'effectuer des tests de *Persuasion* s'ils sont en mesure de présenter des preuves qui puissent convaincre Sprague que quelque chose ne va pas dans ces deux affaires. Si Sprague n'est pas présent, l'agent de la morgue, Robert Dent, est alors le responsable et il est sensible aux pots-de-vin. Une somme de 10 $ suffit habituellement.

- ***Roger Hudson :*** La cause officielle du décès est mentionnée comme étant une crise cardiaque. En vérité, l'autopsie s'est révélée peu concluante, car le corps est resté près d'une semaine avant d'être découvert, exposé aux éléments, rendant par conséquent difficile pour Sprague de rendre un jugement précis. Le corps portait des marques évidentes de morsures, particulièrement autour de la gorge, mais, selon Sprague, elles étaient dues aux animaux errants qui avaient dévoré certaines parties du cadavre. Sprague note que le corps était partiellement momifié, ce qu'il impute au temps sec et froid qu'Arkham avait connu cette semaine-là.
Le dossier contient plusieurs photographies du corps, qui peuvent coûter aux investigateurs qui les regardent 0/1 point de Santé Mentale. Comme il est noté dans le rapport d'autopsie, le corps est particulièrement sec et ratatiné. Un gros plan sur les blessures que porte le cadavre au cou montre d'importantes lésions tissulaires. Tout investigateur regardant la photo et réussissant un test de *Sciences de la vie : histoire naturelle* a des raisons de mettre en doute le rapport de Sprague : en effet, les deux grandes plaies circulaires ne ressemblent en rien aux traces de morsures faites par un chien, un chat ou des rongeurs.
- ***Bradford Taylor :*** Le rapport mentionne l'inhalation de fumée comme étant la cause probable du décès, même s'il note que le corps a été gravement brûlé dans l'incendie de la maison, rendant une évaluation précise difficile.
Les photos du cadavre montrent un corps gravement brûlé, les bras levés dans une position de « boxeur » typique des victimes de brûlures extrêmes. À nouveau, la vision des photos coûte aux investigateurs 0/1 point de Santé Mentale. Si un investigateur a réussi un test de *Sciences de la vie : histoire naturelle* en examinant les photos précédentes, cette personne a la certitude d'observer des blessures similaires sur la gorge de Taylor.

Les familles des victimes

Retrouver les familles des victimes ne devrait pas être bien difficile. Les deux hommes sont répertoriés dans l'annuaire de la ville, tous deux résidant chez leurs parents.

Aide de jeu
Document Minuit sonnant n° 2
un article tiré de *L'Annonceur d'Arkham*, daté d'il y a quatre semaines

UN CORPS IDENTIFIÉ COMME ÉTANT CELUI DE L'HOMME DISPARU

Un corps retrouvé la semaine dernière dans une ruelle de l'est de la ville d'Arkham a été identifié de manière irréfutable comme étant celui de Roger Hudson, 23 ans, un résident et natif d'Arkham.

Selon les rapports de police, Hudson avait disparu la semaine dernière. Le corps était dans un état de décomposition avancé et est probablement resté au même endroit sans être découvert pendant une bonne partie de la semaine, selon l'examinateur médical Ephraïm Sprague.

Bien que les résultats de l'autopsie ne soient pas complets, l'hypothèse est qu'Hudson est mort d'une crise cardiaque. Les services funéraires se tiendront la semaine prochaine et Hudson sera enterré au cimetière de Christchurch.

Roberta Henry

Aide de jeu
Document Minuit sonnant n° 3
un article tiré de *L'Annonceur d'Arkham*, daté d'il y a deux semaines

UN INCENDIE DANS UNE MAISON FAIT UNE VICTIME

Les sapeurs-pompiers d'Arkham ont répondu à un appel tôt mercredi matin et ont trouvé une maison, que l'on croyait abandonnée, complètement envahie par les flammes. Le feu a été éteint en une heure, mais ce n'est que le lendemain qu'un corps a été découvert parmi les décombres.
Ce corps est aujourd'hui identifié comme étant celui de Bradford Taylor ; ce jeune homme de 19 ans était un ancien étudiant en biologie de l'université Miskatonic, qui avait abandonné ses études au semestre dernier. Selon les voisins, Taylor, qui était séparé de ses parents, s'était apparemment installé dans la bâtisse vacante ces derniers mois.
Dans un premier temps considéré comme criminel, cet incendie a finalement été déclaré comme accidentel, très probablement causé par un fumeur négligent.

- Roberta Henry

- ***La famille de Roger Hudson :*** les parents d'Hudson, Edwin et Béatrice, pleurent encore la perte de leur fils. Ils racontent aux investigateurs que Roger était « un garçon intelligent » qui aimait beaucoup son travail en tant que chef de rayon au grand magasin Gleason en centre-ville [n° 426] et qui semblait avoir une carrière devant lui. Ils n'ont aucune idée de ce qu'il lui est réellement arrivé ou de la façon dont il s'est retrouvé dans ce quartier.
Si les investigateurs réussissent un test de *Persuasion*, Edwin s'ouvre un peu. « Il sortait beaucoup dernièrement », dit Edwin. « Et parfois jusqu'à une heure avancée de la nuit. J'en ai parlé une fois avec lui, mais il m'a dit de ne pas m'inquiéter, que rien ne pourrait se mettre en travers de son boulot. »
C'est uniquement si les investigateurs abordent le sujet de la villa des Varga et de ses fêtes du vendredi soir que les parents se souviennent que Roger parlait effectivement d'une grande maison située dans le quartier est et des soirées qui s'y tenaient. Il disait être invité par l'une de ses clientes du magasin.
- ***La famille de Taylor Bradford :*** la mère et le père Bradford sont également en deuil, mais le père, Allen, a moins de bien à dire au sujet de son fils. « Je ne suis pas étonné qu'il ait connu une telle fin », dit Allen. « Il y a quelques mois, il a cessé d'aller en cours et a finalement abandonné l'université ». Allen explique que lui et son fils ont eu « une dispute » qui a pris fin lorsque Taylor a demandé à son fils aîné de « quitter la maison ». Les Taylor l'ont ensuite très peu revu, bien que Martha, la mère, raconte qu'il s'arrêtait de temps à autre lui rendre une petite visite, mais toujours quand son père était parti au travail.
Ils ne savent rien au sujet des Varga ou des soirées du vendredi.

Ce qui s'est réellement passé

Les deux jeunes hommes ont été victimes de la folie d'Ariane. Elle a suivi Roger Hudson à l'extérieur de la villa après une soirée qu'elle venait d'organiser. Le couple s'est un peu promené dans les rues, puis Ariane a attiré le jeune homme dans une ruelle. Là, elle a subi une terrible transformation et l'a tué. Elle a rapidement recouvert le corps avec des ordures, puis s'est enfuie du lieu et est rentrée chez elle.

Deux semaines après, submergée une nouvelle fois par d'étranges pulsions, elle est sortie marcher tard dans la nuit et est tombée par hasard sur Bradford Taylor, qui avait élu domicile dans la maison abandonnée. À nouveau, dans sa folie, elle a tué le jeune homme, puis a mis le feu à la maison.

En vrac

Quelques personnes présentes à la soirée de vendredi dernier peuvent avoir attiré l'attention des investigateurs.

Stewart Portman

À supposer qu'ils aient réussi à apprendre son nom, Portman est facile à retrouver dans l'annuaire de la ville d'Arkham. Il ne parlera pas au téléphone et, si on lui rend visite à son immense demeure du 299 West Pickman Street, aura un comportement brutal. « Je n'ai rien à voir avec vous. Si vous ne cessez pas immédiatement, je demande à mon avocat de vous contacter. »

Portman est innocent de tout méfait perpétré vendredi soir dernier, mais son arrogance l'empêche de l'expliquer à des inconnus.
Sa Lincoln, récupérée le lendemain de la fête, se trouve dans son allée, l'aile avant fortement cabossée. Portman envisage de poursuivre Appley en dommages et intérêts.

Le professeur Francis Morgan

Le professeur Morgan, craignant pour sa réputation à l'université, hésite à parler avec des inconnus. Il décline toute rencontre avec les investigateurs dans son bureau, disant qu'il est trop occupé. Si les investigateurs réussissent un test de *Persuasion*, il consent à les rencontrer quelques minutes dans un petit restaurant sans façon situé à proximité.
Interrogé sur son altercation avec Dottie Harris, il explique que c'est une étudiante mécontente qui a échoué aux examens validant son cours. « J'ai essayé d'aider cette jeune fille autant que je le pouvais », dit-il. « Malheureusement, elle n'a pas les aptitudes requises. »
En aucun cas, il ne révèlera sa liaison avec l'étudiante ; cela lui coûterait son poste.

Gerhardt Wvinch

Wvinch habite un modeste appartement du Terrace Building, au 611 Gedney Street, dans le quartier nord d'Arkham. S'ils le contactent, il consentira à rencontrer les investigateurs, mais seulement dans un restaurant à proximité et non pas chez lui.
Si on l'interroge au sujet de la séance de spiritisme qu'il a menée à la maison Varga, il admet que la soirée ne s'est pas très bien passée. « Je ne contrôle pas toujours mes pouvoirs », confie-t-il. « Souvent, je rencontre des esprits que je ne recherche pas. Dans le cas de la comtesse, je ne suis pas certain de ce sur quoi je suis tombé. » Si un investigateur effectue un test de *Psychologie*, il se rend compte que Wvinch semble presque effrayé.

Une séance de spiritisme avec Gerhardt Wvinch

Si les investigateurs organisent une séance de spiritisme avec Wvinch, il fixe l'heure du rendez-vous à 20 heures, l'événement se tenant soit au domicile d'un investigateur, soit dans une chambre d'hôtel louée pour l'occasion. Wvinch arrive à pied, ponctuel, à 19 h 55, portant un grand cierge dans un sac en papier. Il assombrit la pièce en fermant les stores et les rideaux, puis ordonne à tout le monde de s'asseoir autour de la table. Il allume la bougie, la pose au milieu de la table, puis s'assied. Il demande alors au groupe de se donner la main.

« Laissez votre esprit se détendre », dit Wvinch. « Laissez votre énergie venir à moi ». Il ferme les yeux. « Où es-tu ? Où est l'être qui est auparavant parvenu jusqu'à moi ? »

Rien ne se passe.

« Je vous en supplie », implore Wvinch en élevant la voix. « Où est l'être ? »

La lumière de la bougie vacille, comme soufflée par une brise, bien que la pièce n'en connaisse même pas le début d'un commencement.

« Es-tu là ? », demande Wvinch, les yeux toujours fermés.

L'odeur de quelque chose de brûlé remplit la pièce. Soudain, l'un des murs se met inexplicablement à craquer.

Wvinch ouvre les yeux. « Viens à moi, maintenant ! » exige-t-il. Les investigateurs tenant les mains de Wvinch sentent qu'elles se resserrent, pressant les leurs quasiment jusqu'à la douleur. D'autres craquements se font entendre dans les murs. Puis, dans un claquement inattendu, le dessus de la table en bois se fend tout à coup en grand, renversant la bougie et plongeant la pièce dans la pénombre.

« Je suis la mère ! », hurle Wvinch d'une voix à peine humaine. Il se lève de table d'un coup, ses yeux luisant d'un rouge surnaturel. Deux longs crocs poussent de sa bouche, presque jusqu'au menton. Les investigateurs perdent 1/1D3 points de Santé Mentale.

« Hors d'ici, intrus ! Atlach-Nacha règne en ces lieux ! » crie-t-il. Wvinch entortille sa tête dans un angle anormal et enfonce ses longs crocs dans sa propre épaule. Il se retourne alors et s'effondre au sol en se tordant violemment, l'écume à la bouche.

En rallumant la lumière, les investigateurs découvrent un Wvinch désormais calme, mais qui ne réagit plus. En catatonie, il a besoin d'un traitement et il faut l'emmener à l'hôpital. Il est finalement transféré à l'Asile d'Arkham [n° 201], où, après 2D8 semaines de soins, il sera déclaré guéri, puis relâché.

Les investigateurs qui effectuent un test de *Mythe de Cthulhu* identifient Atlach-Nacha comme une déesse-araignée autrefois vénérée par les Hyperboréens dans l'Antiquité. On dit qu'elle demeure au centre de l'univers où elle tisse la trame du temps elle-même. Les prêtres et sorciers hyperboréens la contactaient souvent à travers leurs rêves. Les investigateurs peuvent également prendre connaissance de ces informations en effectuant des recherches dans les tomes appropriés du Mythe qu'ils peuvent avoir en leur possession. À la bibliothèque de l'université Miskatonic, les investigateurs peuvent localiser un livre intitulé *Contes de l'Hyperborée Mythique*. L'un de ces contes narre l'histoire d'une jeune femme qui, terrorisée à l'idée de perdre sa jeunesse et sa beauté, conclut un marché avec Atlach-Nacha, qui lui promit jeunesse et vie éternelle en échange de porter ses enfants. Pas étonnant que l'histoire se finisse mal…

Gerhardt dit la vérité. En fait, il en est récemment venu à douter de ses capacités. En Allemagne, jeune garçon, les visions et les esprits venaient à lui spontanément, appelant souvent à l'aide. Le jeune Gerhardt a aidé la police locale sur plusieurs affaires, une fois en localisant un homme qui avait assassiné deux jeunes filles. Depuis son arrivée aux États-Unis il y a cinq ans, n'étant plus employé dans le magasin de chaussures de son père, il s'est tourné vers ses pouvoirs afin de gagner sa vie.

Dans un premier temps, il a connu un certain succès, atteignant le contact désiré au moins une fois sur quatre séances, et la plupart de ses clients étaient, un jour ou l'autre, satisfaits. Mais, à mesure que le temps passait et que l'argent devenait de plus en plus important pour lui, ses capacités semblèrent décroître. Il fut bientôt contraint de feindre les contacts, poussant ses clients à poser des questions auxquelles il pouvait répondre et rendre ainsi ses faits et gestes crédibles. Il eut même recours à quelques ustensiles mécaniques afin de générer des sons dans son appartement et d'ainsi « embellir » l'atmosphère. Avant les événements de la malheureuse séance de spiritisme d'il y a deux semaines à la maison Varga, Gerhardt n'avait pas réussi de contact depuis plus d'un an et redoutait que ses pouvoirs l'aient quitté pour de bon. Aujourd'hui, même s'il craint l'esprit qui l'a possédé ce soir-là, il a presque hâte de recommencer, en espérant que cela marque le retour de ses capacités.

Gerhardt donne son accord pour diriger une séance de spiritisme en compagnie des investigateurs, mais il insiste pour qu'elle soit menée dans le lieu où séjourne l'un d'entre eux. Il ne souhaite pas voir traîner dans sa maison des curieux qu'il ne connaît pas et qui pourraient découvrir son manège. À tout le moins, Wvinch insistera pour qu'ils louent une chambre d'hôtel pour la soirée.

La dernière valse

La réception de vendredi soir est, comparée aux précédentes, plutôt morose, avec une assistance peut-être moitié moindre que celle qui s'y presse habituellement. Certains l'ont boudée par respect pour le jeune homme qui, la semaine dernière, s'est suicidé. D'autres souhaitent éviter le lieu en raison du sentiment croissant d'un possible scandale public.

Zoltan voulait annuler la soirée. Lui et Ariane ont en poche des billets de train pour quitter Arkham demain en début d'après-midi, et, étant donné le suicide de la semaine dernière, il ne voit pas la nécessité d'attirer davantage l'attention sur eux. Mais Ariane a insisté. Si c'était sa dernière nuit en ville, elle devait organiser une dernière soirée. Sinon, ses « amis et admirateurs » seraient déçus. Zoltan s'est finalement laissé fléchir.

Eric Luttgart est une nouvelle fois présent, assis au piano dans la salle de séjour, mais la musique qu'il joue est plutôt maussade. Il se risque à un air dansant populaire, mais peu de personnes ne le rejoignent, voir même aucune. Il se résout alors à entamer un *Nocturne* de Chopin. Arrogant comme jamais, Stewart Portman a choisi d'être là et se tient à proximité du bar.

La bibliothèque est presque vide, occupée par un unique couple, et personne ne se trouve dans le jardin d'hiver au-delà.

Quelques personnes sont au salon, conversant tranquillement. La table de jeu est inoccupée.

Le groupe tapageur dans la salle à manger est sensiblement le même que la semaine dernière et semble imperturbable aux événements. Le jeune homme a de nouveau apporté son phonographe et les danseurs sont aussi énergiques que les semaines précédentes.

Deux étudiants s'affairent dans la cuisine, tandis que Frida parcourt la maison, servant les invités. Checkley est à la cave, partageant un joint avec quelques nouveaux amis.

Zoltan et Ariane

L'hôte et l'hôtesse errent dans la maison, s'arrêtant parfois pour bavarder avec leurs invités. Ariane est brillante et bruyante, peut-être même plus extravertie que d'habitude. Zoltan, par contraste, est silencieux et même maussade. Il semble garder un œil sur Ariane, qui, pour sa part, semble éviter le plus possible le vieil homme. Dès que Zoltan se montre, elle trouve une bonne raison pour sortir de la pièce.

La confrontation

À un moment ou à un autre, Zoltan finit par rattraper Ariane dans la salle de séjour. La coinçant, il se penche vers elle, la saisit par le bras et lui chuchote quelque chose à l'oreille. Il a l'air très en colère.

Ariane écoute, ses yeux s'élargissent, puis elle se déchaîne contre lui : « J'en ai assez entendu », dit-elle. « Laisse-moi tranquille ! ». Elle s'éloigne et sort de la pièce, frôlant Portman, tournant dans le hall d'entrée et gravissant l'escalier. Zoltan suit derrière à peu de distance. « Attends ! », crie-t-il, mais elle l'ignore.

Alors que Zoltan grimpe l'escalier, on entend claquer la porte de la chambre d'Ariane. Frida, attirée par toute cette agitation, apparaît dans le hall d'entrée, la mine préoccupée. Elle s'installe sur la première marche du bas et, si un invité essaye de suivre le couple à l'étage, elle tente, en silence et uniquement par des gestes, de lui bloquer le passage.

Zoltan pénètre dans la chambre d'Ariane en claquant lui-même la porte derrière lui. Même au rez-de-chaussée, on peut clairement entendre les cris du couple aux accents accusateurs. Il y a tout un vacarme, puis soudain le cri d'un homme qui s'étrangle.
Frida lève les yeux, inquiète et, si aucun investigateur ne fait le premier pas, se rue dans l'escalier et se dirige vers la chambre d'Ariane. Un instant plus tard, on entend un cri et Frida redescend les marches quatre à quatre, en hurlant au maximum de son souffle : « Mon Dieu ! Elle l'a tué ! Elle nous tuera tous ! », puis traverse l'assistance, sort par la porte d'entrée et disparaît dans la nuit. Frida retourne finalement à Boston et on ne la reverra plus jamais à Arkham.

Le boudoir d'Ariane

La chambre d'Ariane est un véritable capharnaüm. Zoltan est affalé à terre, une main sur la gorge. Il est terriblement racorni, sa peau grise morte se détachant en gros flocons. La garde-robe d'Ariane est ouverte, révélant un cadavre sec et ratatiné calé à l'intérieur. On n'aperçoit nulle part Ariane, mais la fenêtre est une fois de plus ouverte. La perte de Santé Mentale est de 1/1D6 points.

Zoltan est mourant. À l'approche des investigateurs, il lève la tête de son cou tout ratatiné et hoquète : « Ariane… ». Ses yeux se révulsent et il vomit un mélange dégoûtant de sang et d'organes internes liquéfiés, ce qui provoque la perte d'1/1D2 points de Santé Mentale supplémentaires. Zoltan, alias Devon McCoy, est mort.

Tout investigateur ayant surveillé les allées et venues d'Ariane jeudi dernier reconnaît le cadavre desséché coincé dans la garde-robe comme étant celui de l'homme venu en visite cet après-midi-là, mais qu'on n'avait jamais vu repartir.

Tout investigateur passant la tête par la fenêtre ne voit rien au sol. Si cet investigateur est très prudent et lève les yeux avant de regarder en bas, il a une chance d'éviter l'attaque venant d'en haut. Un test réussi d'*Athlétisme* lui permet de rentrer la tête avant qu'Ariane ne produise son attaque.
Si l'investigateur regarde directement en bas ou rate son test d'*Athlétisme*, Ariane frappe avec deux de ses pattes, chacune étant capable d'infliger 2D6 points de dégâts. Si les deux attaques touchent, Ariane réussit à agripper sa victime. Elle tire alors le malheureux investigateur par la fenêtre et monte avec lui sur le toit, où elle l'attaque avec deux pattes supplémentaires et tente de le mordre, avant de le laisser là, soit mort, soit inconscient. Les investigateurs qui sont témoins de cette scène perdent 1/1D2 points de Santé Mentale.

Les investigateurs entendent une brève lutte sur le toit, quelque chose de gros et de

Avatar d'Atlach-Nacha
Anciennement Ariane

CON	30	Endurance	99 %
DEX	30	Agilité	99 %
FOR	25	Puissance	99 %
TAI	14	Corpulence	70 %
INT	20	Intuition	99 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	22
Mouvement	15

Compétences

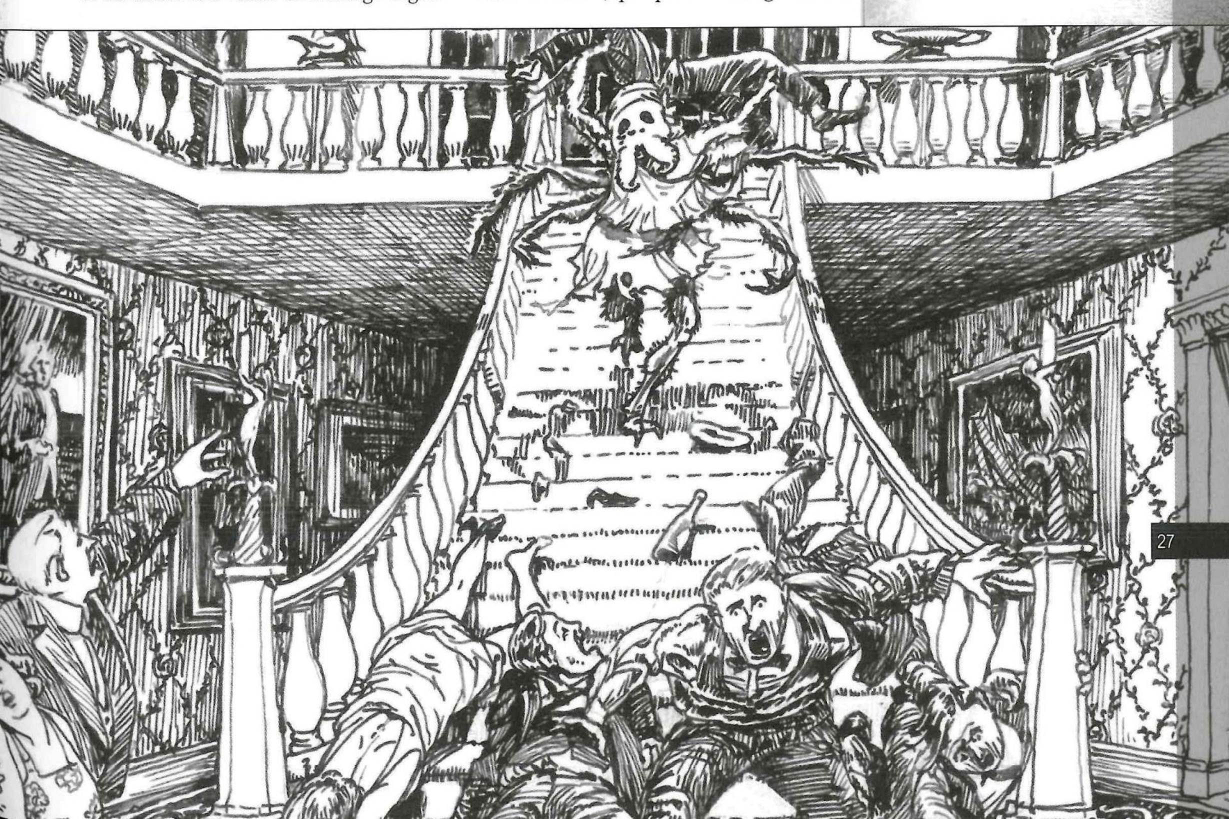
Athlétisme	60 %
Discrétion	80 %
Dissimulation	80 %
Se cacher	70 %
Trouver Objet Caché	75 %

Combat
- Coup 70 %
  Dégâts : 2D6
  [x2 (pattes) si elle rampe, x6 (pattes) si elle se tient debout, x8 (pattes) lorsqu'elle bondit sur sa victime]
- Morsure 70 %
  Dégâts : pénètre n'importe quelle armure et injecte un poison paralysant de VIR 25
- Piéger dans sa toile 60 %
  Dégâts : emmêle sa victime dans sa toile de FOR 20

Protection
2 points de chitine velue d'araignée

Sortilèges
Contacter Atlach–Nacha
Invoquer/Contrôler une Araignée de Leng.

Perte de SAN
1D3/1D6+3 points



Larve d'Aflach-Nacha

CON	16	Endurance	80 %
DEX	20	Agilité	99 %
FOR	06	Puissance	30 %
TAI	2-6	Corpulence	10-30 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	-4
Points de Vie	9-11
Mouvement	10

Compétences

Athlétisme	50 %
Discrétion en se dirigeant vers la cuisine	70 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	50 %

Combat

- Coup (x1D8 pattes) 50 %
  Dégâts : 1D6
- Morsure 40 %
  Dégâts : pénètre n'importe quelle armure et injecte un poison paralysant de VIR 15

Protection
1 point de chitine d'araignée velue

Perte de SAN
1/1D4 points

lourd gratter la surface, puis descendre d'un mur. Quelques secondes plus tard, il y a un grand bruit au rez-de-chaussée, ainsi que des cris.

La folie d'Ariane

Ariane s'est écrasée au sol et est rentrée par la porte avant, dispersant les invités, dont beaucoup essayaient de partir après le vacarme perçu à l'étage. Désormais plus araignée que femme, elle gratte le sol dur de ses huit pattes qui s'agitent sauvagement. Son visage n'est plus le sien, mais celui de quelque arachnide impie possédant des yeux rougeoyants et des mandibules tranchantes qui dégoulinent de poison.

Elle pénètre dans la salle de séjour et saisit Stewart Portman dans ses griffes, le maintenant au sol par la tête. « Tu as voulu être près de moi pendant des semaines », dit-elle. « Maintenant, tu m'as ! ». Elle colle son visage à l'oreille de Portman. Il crie, puis s'évanouit. Si les investigateurs s'approchent ou attaquent, Ariane leur jette violemment Portman, puis décampe dans la bibliothèque. « Mes enfants ! », hurle-t-elle. « Je suis venue pour vous ! ».

Complètement démente, Ariane traverse la maison, attaquant au hasard des invités en train de hurler, revenant vers l'escalier avant, évitant les tirs des investigateurs du mieux qu'elle peut, essayant de tracer sa route jusqu'à l'entrée du grenier à l'étage.

Prise au piège

Si les investigateurs n'arrêtent pas Ariane, elle parvient à atteindre l'escalier puis l'étage, en attrapant et en jetant éventuellement un autre invité sur ses poursuivants. Une fois à l'étage, elle emprunte le couloir où se trouve, près de la porte de la chambre de Zoltan, une ouverture au plafond qui mène au grenier. Elle frappe sur la petite planche qui recouvre l'ouverture pour la faire basculer, puis tente de grimper par le trou. Mais sa forme d'araignée est trop grande et elle n'arrive pas à s'y faufiler. Dans son état de démence, elle continue néanmoins à essayer de se frayer un passage, même si les investigateurs font leur apparition et la trouent de pruneaux. « Mes bébés ! », crie-t-elle. « Mes bébés… ».

Une fois morte, Ariane s'affale sur le dos et ses huit pattes se recroquevillent au-dessus d'elle, comme toute araignée lorsqu'elle perd la vie. Puis elle commence à se transformer, revenant rapidement à la jeune femme qu'elle était, mais portant toutes les marques de blessures faites sur sa forme d'araignée (criblée de balles si les investigateurs ont fait usage d'armes à feu).

La crèche du grenier

Les investigateurs ont entendu un faible bruit de grattement en provenance du grenier au-dessus d'eux. Toute personne effectuant un test d'*Écouter* jurerait qu'elle entend des voix d'enfants.

L'entrée du grenier est à deux bons mètres quarante du sol. Y pénétrer exige de posséder une échelle, ou au moins une chaise. Les investigateurs peuvent, bien entendu, se faire mutuellement la courte échelle. Balayant l'endroit de sa lumière, l'investigateur aperçoit des dizaines de carcasses séchées dispersées sur le plancher poussiéreux – des rats, des souris, et même des écureuils.
Un bruissement dans un coin sombre se fait entendre et la voix d'un enfant demande : « Maman ? C'est toi, maman ? »

Plus de deux douzaines d'araignées énormes impies, enfants d'Ariane, aux visages humains, sont tapies dans un coin, rampant les unes sur les autres. Les abdomens des plus petits spécimens sont de la taille du poing, tandis que les plus grands font à peu près la taille d'un panier de basket. Les témoins de cette scène perdent 1/1D4 points de Santé Mentale. En regardant de plus près, les investigateurs reconnaissent certains visages : les grands « enfants » ont une ressemblance frappante avec Zoltan Varga ; les plus petits ressemblent à Eugène Wilcox. Ils ont tous les yeux rouges de leur mère. Ceux qui voient cela perdent 0/1D2 points de Santé Mentale supplémentaires.

Si les investigateurs s'approchent de la couvée des créatures-araignées, elles se recroquevillent dans un coin. S'ils sont attaqués, les plus gros spécimens s'agglutinent sur les investigateurs – 1D4+6 larves de TAI 5 et 1D4+6 larves dc TAI 6. Les plus jeunes et plus petites fuient et se blottissent dans les coins, en criant : « Mammmmm-maaaaaaaaaaaaan ! »

La force des larves est clairement leur nombre. Le meilleur plan d'action contre elles est le feu, car il les effraye et elles fuient alors loin de lui. Mais la perte de Santé Mentale pour avoir mis le feu à la maison tout en entendant les rejetons appeler « Maman » coûte aux investigateurs 2/1D4 points de Santé Mentale.

Conclusion

Si les investigateurs restent sur les lieux, ils auront sans doute à gérer l'inspecteur Stuckey qui, une nouvelle fois, arrivera juste à temps pour conclure. Cette fois, cependant, il est clairement perdant, avec une maison peut-être en feu et un décompte d'au moins trois cadavres et très probablement plus.

C'est le moment idéal pour les investigateurs de proposer leur version des événements en espérant échapper aux poursuites. S'ils parviennent à se tirer d'affaire, accordez leur 1D6 points de Santé Mentale.

S'ils ont réussi à tuer l'Avatar d'Atlach-Nacha, accordez-leur 1D6+2 points de Santé Mentale supplémentaires. S'ils parviennent à tuer toutes les Larves d'Atlach-Nacha, accordez leur 1D3 points de Santé Mentale. S'ils réussissent à faire tout cela et peuvent en plus préserver le nom de Wilcox de la curiosité des journaux locaux, accordez leur 1D2 points supplémentaires et la sincère gratitude d'une famille bien placée à Arkham.



Scénario 2

Jeunesse perdue

Par Christopher Smith Adair

La ville d'Arkham connaît depuis quelques semaines une explosion incompréhensible de délinquance juvénile. Un ancien grand-prêtre aspirant à revenir à la vie pourrait bien en être à l'origine…

À l'affiche

Élie Corey
Enfant de la campagne ne parvenant pas à s'adapter à la vie urbaine depuis le déménagement de sa famille à Arkham, il avait l'habitude, lorsqu'il résidait à Dunwich, de passer beaucoup de temps dans la nature. C'est là qu'il fit un jour la découverte qui devait le mener à sa perte : une étrange substance noire qui contenait l'esprit d'un ancien sorcier. Il a fini par être possédé par ce dernier et, poussé par lui, a contaminé la nourriture de certains jeunes qu'il connaissait et, au moment où le scénario débute, des scouts avec lesquels il est parti en excursion.

Ouriv Zalothos
Grand-prêtre du culte de Tsathoggua (Zhothaqquah) à l'époque hyperboréenne, effrayé par l'idée de devoir mourir un jour, il mit au point un processus lui permettant de transférer son essence dans une substance noire visqueuse, fruit de la distillation d'une Larve informe de Tsathoggua sacrifiée. C'est elle que, des millénaires après, Élie Corey a retrouvée, et le sorcier qui prend progressivement possession de son esprit compte bien se servir de lui pour retrouver une enveloppe charnelle digne de son rang.

En quelques mots…

Un sorcier de l'âge hyperboréen, refusant de mourir, est parvenu à transférer sa conscience dans une substance visqueuse de laquelle il comptait ressortir un jour grâce à des rituels effectués par des serviteurs de son dieu (Tsathoggua). Mais, faute de ces rituels et sacrifices terminaux appropriés, cette renaissance ne s'est jamais produite. Découverte de nos jours, après des millénaires d'attente, par un garçon de la campagne qui ramena chez lui cette étrange matière, le sorcier emprisonné à l'intérieur est parvenu à prendre le contrôle du jeune homme et, après diverses tentatives ayant conduit la ville d'Arkham à une explosion inexpliquée de la délinquance juvénile, s'apprête à étendre son influence sur un groupe de scouts parti en excursion, dans le but de les sacrifier un par un et de renaître enfin.

Implication des investigateurs

- Les investigateurs lisent les articles parus dans *L'Annonceur d'Arkham* qui relatent de plus en plus de faits de délinquance juvénile.
- Ils peuvent avoir été victimes d'attaques de la part de jeunes.
- Ils peuvent également avoir été contactés par une famille de ces jeunes afin de comprendre ce qui se passe chez leur enfant.

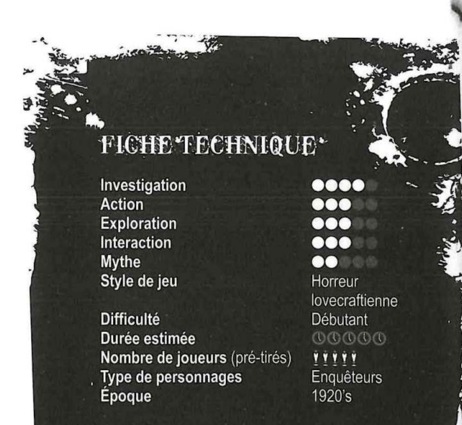
Enjeux et récompenses

- **Comprendre les causes de l'explosion de délinquance juvénile** que connaît Arkham depuis plusieurs semaines. Plus le temps passe et plus la situation s'aggrave.
- **Comprendre la responsabilité probable d'Élie Corey.** Puis remonter la piste, partir à la poursuite des scouts en excursion et faire cesser la cérémonie destinée à la renaissance du sorcier.
- **Agir le plus rapidement possible**, afin de sauver le maximum de jeunes scouts.

Ambiance

Après une enquête minutieuse menée auprès des élèves de l'école Eben S. Draper, dont certains montrent depuis quelques semaines des comportements délinquants incompréhensibles, ainsi qu'une enquête sur leurs parents, les investigateurs en viennent à soupçonner un garçon arrivé depuis peu à l'école et, apprenant qu'il est parti en excursion avec un groupe de scouts, s'engage une course contre la montre pour les rattraper. Plus les investigateurs seront rapides, plus nombreux seront les scouts sauvés.

Note : Comme pour le premier scénario, l'ouvrage *Les Terres de Lovecraft/Arkham* paru aux Éditions Sans Détour (volume n°12) est très utile. C'est pourquoi, pour chaque lieu et personnage référencé dans ce livre, nous avons ajouté entre crochets le numéro qui y renvoie directement.



Présentation

Ce scénario peut être joué par un petit groupe d'investigateurs, sans qu'une profession particulière soit requise. Son point culminant est physiquement plus exigeant que dans bien d'autres scénarios et les personnages ayant une expérience de la vie en plein air ont ici une chance de briller.

Ce scénario ne suit aucune chronologie stricte, même si, comme il est écrit, les investigateurs sont impliqués dans cette histoire aux premiers jours de juin, juste après la fermeture de l'école pour l'été. Le jour et la date précis sont laissés au choix du Gardien.

Informations pour le Gardien

Le XX[e] siècle est une époque de grands bouleversements pour une majeure partie des États-Unis. L'industrie poursuit sa révolution sociale et les ouvriers, de près ou de loin, sont nécessaires à son bon fonctionnement. Ses produits promettent de rendre la vie plus facile. La vie en milieu rural qui avait jusqu'à présent caractérisé l'essentiel de l'histoire de l'humanité laisse lentement, mais sûrement, la place à une vie plus urbaine et plus entassée. Bien entendu, ces changements ne sont pas sans générer quelques problèmes. Réunissez un grand nombre de personnes dans un environnement restreint, composées qui plus est de nombreuses cultures différentes, et faut-il alors s'étonner que des frictions surgissent ? Et ce n'est pas seulement l'« autre » qui engendre l'anxiété. La nature de la vie de famille elle-même est ébranlée par l'époque moderne, alors que les anciennes générations tentent de composer avec un monde nouveau. Mais qu'en est-il des jeunes ? Ils sont eux aussi à la croisée des chemins, et tandis que leurs esprits en développement comprennent peut-être moins de choses que ceux de leurs aînés, les effets de ces transformations sur eux sont peut-être encore plus lourds de conséquences.

Même une ville universitaire endormie comme Arkham n'est pas à l'abri de ces tensions. Ces dernières semaines ont vu une augmentation de la délinquance juvénile, en particulier chez les écoliers. Mais cette fois, la cause peut en être attribuée à l'histoire ténébreuse de la vallée de la rivière Miskatonic, ce qui n'apporte qu'une petite consolation.

Les Corey constituent une famille essayant de s'adapter à l'ère moderne. Autrefois agriculteurs dans le canton de Dunwich, ils ont vendu leur ferme et ont déménagé tout en bloc dans une nouvelle maison à Arkham qui, pensaient-ils, pourrait fournir un environnement bien meilleur et plus moderne à leur jeune fils et unique enfant, Élie.

Mais Élie s'est difficilement adapté à la vie citadine. Ses tentatives pour se faire



des amis avec les enfants du voisinage ne rencontrèrent que des échecs et ses camarades de classe le regardaient comme un « péquenaud ». De nature solitaire, Élie avait l'habitude de passer de nombreuses heures à vagabonder dans les bois et dans les champs entourant Dunwich, ramassant des spécimens intéressants d'insectes et de roches, et lors d'une excursion particulière, une curieuse matière noire visqueuse.

Le lien hyperboréen

Il y a des millénaires, des colons issus de la civilisation préhistorique de l'Hyperborée arrivèrent dans cette partie du Massachusetts appelée aujourd'hui Dunwich. Bâtissant une ville, ces colons prospérèrent dans un premier temps, façonnant de grands temples dédiés à leurs nombreux dieux. La plus importante de ces divinités était Tsathoggua, le crapaud-chauve-souris velu que l'on disait vivre quelque part sous terre. Le grand prêtre du culte de Tsathoggua, un sorcier nommé Ouriv Zalothos, était un vieillard parvenu à la fin de ses jours. Prêt à tout pour continuer à vivre, le vieux prêtre conçut un plan.

Sacrifiant une partie des gardiens du temple, des Larves informes de son dieu, le prêtre put distiller une essence de leurs formes plastiques qui abriterait et protégerait son esprit alors même que son corps mortel serait mort et décomposé. Comme le temps où il devait mourir approchait, Zalothos transféra son esprit dans la substance noire et ses acolytes la dissimulèrent dans une chambre souterraine située sous le temple.

Mais le processus n'était pas achevé. Au cours des années qui suivirent, les prêtres de Tsathoggua étaient tenus d'effectuer certains rites et rituels – dont le sacrifice sanglant d'enfants hyperboréens – avant que Zalothos puisse se relever.

Malheureusement, avant que les rituels aient pu être menés à bien, la colonie autrefois prospère s'effondra brusquement. Les Hyperboréens se dispersèrent dans la nature, laissant leurs temples tomber en ruine

et l'esprit de Zalothos toujours emprisonné dans la substance visqueuse goudronneuse dissimulée dans un sous-sol du temple.
Mais la volonté de Zalothos était farouche et sa liberté ne pouvait lui être refusée. Même s'il lui fallut des siècles, Zalothos suinta lentement à travers les ruines et finit par trouver son chemin vers la surface.

Zalothos à Dunwich

C'est moins d'un an plus tard que le magma immobile de substance visqueuse qui se trouvait à proximité fut trouvé par hasard par un garçon de ferme téméraire nommé Élie Corey. Ramassant le résidu noir dans un pot Mason qu'il emportait toujours avec lui, le garçon, sans le savoir, ramena chez lui le sorcier mort-vivant.
Très vite, le prêtre entra en contact avec Élie, en lui chuchotant des choses d'une voix que seul le garçon pouvait entendre et en lui promettant monts et merveilles. Il y a quelques mois, peu de temps après le déménagement de la famille Corey à Arkham, Zalothos réussit à amener Élie à ingérer un peu de la substance noire. C'est alors que l'esprit maléfique du grand-prêtre commença à exercer un contrôle effectif sur le garçon, une emprise qui devient chaque jour plus grande.
Ayant besoin d'autres rituels et sacrifices d'enfants pour terminer le processus permettant de le faire renaître sous une forme nouvelle et plus puissante, le prêtre a récemment contraint Élie à introduire la substance dans la nourriture d'autres enfants, à commencer par certains de ses camarades de classe et voisins. Mais le plan a échoué lorsque les enfants infectés furent tout à coup pris de folie meurtrière, détruisant des biens et y compris eux-mêmes dans certains cas. Zalothos a désormais un nouveau plan. Le garçon empoisonnera la nourriture de ses camarades scouts au cours d'une excursion en camping. Associée avec la psalmodie adéquate, cette deuxième tentative ne pourra qu'être couronnée de succès. Zalothos fera alors en sorte qu'Élie mène les garçons dans la campagne vers l'emplacement du temple en ruine et y accomplisse les sacrifices et les rituels nécessaires à sa renaissance.

La substance visqueuse noire

Cette substance visqueuse et goudronneuse produite à partir d'une Larve informe de Tsathoggua sacrifiée contient l'âme du sorcier hyperboréen Zalothos. Non digeste, elle sécrète néanmoins des toxines qui se répandent dans l'ensemble du corps de la victime pour atteindre finalement le cerveau où peuvent alors se produire des lésions tissulaires.
Lorsque Zalothos persuada Élie de consommer une petite quantité de substance visqueuse noire, il transféra l'essentiel de sa conscience dans le garçon et s'empara lentement de son esprit. S'efforçant d'obtenir les sacrifices d'enfants dont il avait besoin pour renaître, Zalothos força Élie à introduire secrètement la substance dans la nourriture de certains de ses camarades de classe et dans

Aide de jeu - Document Jeunesse perdue n° 1 : Un article récent paru dans *L'Annonceur d'Arkham*

COURSE-POURSUITE MORTELLE DANS ARKHAM

C'était comme une scène tirée d'un récit à suspense ou des unes des journaux de New York ou de Chicago, mais cela s'est pourtant produit ici, à Arkham. La police menait une course-poursuite dans les rues de notre ville derrière la voiture qui venait de heurter et de tuer M. Arthur Hathorne, 65 ans, alors qu'il traversait W. Pickman Stret. Après être passée en trombe devant de nombreux blocs d'immeubles, la voiture en fuite tourna trop vite à un carrefour et percuta un mur. Le conducteur, Joseph Dooley, fut tué dans l'accident. Rien que cela suffirait à provoquer l'inquiétude, mais le chauffard en question n'avait, de plus, que 13 ans. Inutile de dire que la voiture n'était pas la sienne. Il l'avait volée à l'endroit où un certain Brian Pritchard l'avait garée.
C'est une tragédie à bien des égards et, tandis que nos pensées vont à l'enfant décédé et à sa famille, notre sympathie va à M. Hathorne et à ses proches en deuil. Des témoins affirment qu'ils ont vu Joey – comme on l'appelait généralement – sourire et rire juste avant de heurter M. Hathorne et qu'il a continué à rire, même après avoir laissé le pauvre homme mort sur la rue.
Dooley était élève à l'école publique Eben S. Draper.

- Roberta Henry

Aide de jeu - Document Jeunesse perdue n° 2 : Un article récent paru dans *L'Annonceur d'Arkham*

UN ADOLESCENT MEURT DANS LES RUES D'ARKHAM

Les lève-tôt ont été soumis ce matin à un spectacle étrange, lorsqu'un adolescent a descendu South Peabody Avenue en courant et en hurlant. Le garçon en question était un certain Lou Marino, qui habitait dans cette rue. Élève de l'école publique à Arkham, on pouvait l'entendre crier de violentes obscénités de la plus horrible sorte. Et puis, le garçon s'est effondré dans la rue. En se précipitant vers lui, ses voisins ont découvert qu'il était mort.
Cet événement tragique n'est pas sans rappeler un autre incident récent, celui de la course-poursuite en voiture qui avait impliqué le jeune Joey Dooley, même si, dans le cas que nous relatons aujourd'hui, le médecin légiste a déterminé que le pauvre Lou Marino est mort lorsque son cœur a lâché. Naturellement, les crises cardiaques sont rares chez les enfants, mais elles ne sont pas totalement impossibles. Et, bien que cette attaque cardiaque puisse expliquer son comportement, il semble également probable que des substances illicites soient impliquées dans cette affaire et qu'elles soient la cause à la fois de ses agissements et de sa mort. L'examinateur médical soutient néanmoins qu'aucune preuve de ce genre n'a été trouvée.

- Floyd Tobey

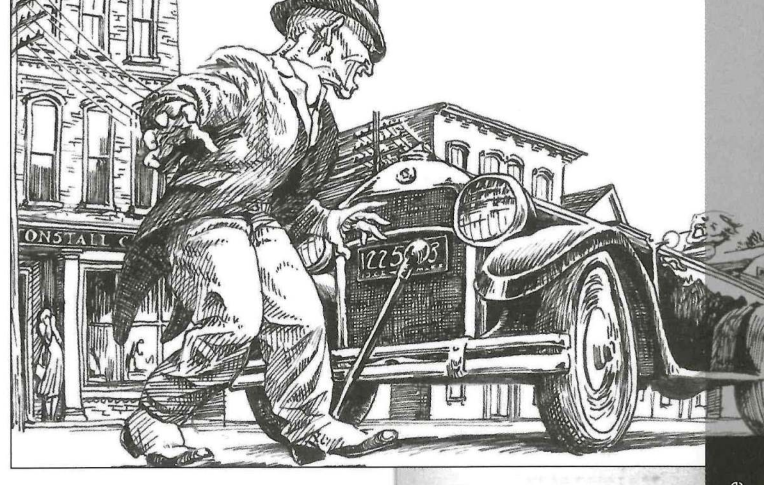
Aide de jeu - Document Jeunesse perdue n° 3 : Un article récent paru dans *L'Annonceur d'Arkham*

L'ÉPIDÉMIE DE CRIMINA CHEZ LES JEUNES SE POU

Le jeune Billy Washburne, élève à l'école publique Eben
été appréhendé cet après-midi par la police après avoir
vitrines de plusieurs devantures de magasins d'East Mai
témoins affirment que le garçon marchait tranquilleme
batte de baseball lorsqu'il a commencé à fracasser les vitr
commerces attaqués, on compte le Grand Magasin d'A
Imprimeries d'Arkham.
Le garçon, qui n'a que 12 ans, a agressé l'agent de p
lorsque ce dernier s'est approché de lui. Le policier ne s'a
demment pas à une attaque brutale et sournoise venan
d'un jeune garçon et souffre d'une fracture du bras. Il a fa
membres des forces de l'ordre pour maîtriser le délinqua
était dans un tel état que les policiers l'ont emmené à l'asil
pour l'empêcher d'être un danger pour lui-même ou pou
Il y reste pour le moment, sous la garde et les soins des m
On rapporte que le propriétaire du Grand magasin, Rid
déclaré : « C'est une honte quand les commerçants respec
supporter des délits comme celui-ci ». D'après tout le mo
dant, le jeune garçon était jusqu'à présent un membre res
la société. Et, malheureusement, ce n'est pas un inciden
lecteurs sont maintenant informés de la progression de ce
délinquance juvénile dans notre ville habituellement calm
fléau se terminera-t-il ? Que faut-il faire ? Et, en outre
mairie prendra-t-elle des mesures ?

- Rob

un petit gâteau qu'il donna à un garçon plus âgé du voisinage, Lou Marino.
Ces morceaux ne contenaient que d'infimes traces de l'essence de Zalothos et l'expérience fut un échec. Après une période d'incubation de dix jours, les victimes commencèrent à montrer des changements de personnalité, et au bout de deux semaines, chacune se livra avec fureur à des comportements antisociaux.
Zolathos a désormais un nouveau plan. Au cours d'une excursion en camping avec des boy-scouts, il fera en sorte qu'Élie glisse en douce le reste de la substance dans la nourriture des scouts. Après le repas, Zalothos-Élie conduira les garçons dans ce qu'il prétend être une cérémonie indienne, mais qui est en réalité un chant hyperboréen qui liera le reste des scouts à Élie, les forçant ainsi à obéir à ses ordres.



Informations pour les investigateurs

Donnez aux joueurs les **Documents Jeunesse perdue n° 1, 2 et 3**, qui sont des articles tirés de *L'Annonceur d'Arkham* parus au cours du mois dernier.
Si l'un des investigateurs est journaliste, s'intéresse à la psychiatrie ou encore à la sociologie, cette série d'articles peut fournir la motivation nécessaire pour qu'ils entament leur enquête. Si les investigateurs ont des relations anciennes avec la police, le gouvernement, ou même la morgue d'Arkham, ils peuvent être appelés pour être consultés sur la situation.
Les parents de l'un des enfants affectés peuvent être liés avec les investigateurs, ou peut-être sont-ils des amis d'amis. Sarah Reid est l'une de ces possibilités.
Les investigateurs peuvent être impliqués dans l'histoire après avoir subi une attaque des enfants délinquants. Voir l'encadré « Attaque des jeunes délinquants » p. 38, que l'on peut utiliser pour ouvrir le scénario.

Enquêtes à Arkham

Les investigateurs qui tireront parti des articles de journaux pourront vouloir rendre visite à la police d'Arkham, aux journalistes de *L'Annonceur d'Arkham*, à l'asile d'Arkham, et à la morgue. Le Gardien doit ajuster ses descriptions afin de refléter les expériences passées possibles des investigateurs avec ces institutions, qu'elles aient été bonnes ou mauvaises.
Ensuite sont fournies des descriptions de l'école Eben S. Draper et des familles impliquées dans l'explosion récente de délinquance juvénile. En raison de la nature étendue de cette enquête, il est difficile de prévoir à l'avance le plan d'action exact pour lequel optera un groupe d'investigateurs, ce qui exige du Gardien qu'il fasse appel à son jugement concernant le moment et l'endroit où ses joueurs trouveront un indice-clé.
Une enquête couronnée de succès conduira les investigateurs au domicile d'Élie Corey, où ils découvriront que le garçon se trouve actuellement en dehors de la ville, en train d'effectuer une excursion en camping avec des boy-scouts, ce qui mènera à la deuxième partie du scénario, un périple à travers la nature sauvage du Massachusetts et une probable confrontation à l'est du canton de Dunwich.

La police d'Arkham

Si les investigateurs n'ont pas d'amis ou de contacts au sein de la police [n° 228], une visite ici leur sera peu profitable : tout est considéré comme « mission officielle de la police » et les agents et inspecteurs se révèlent peu disposés à parler des affaires.
Même avec de bonnes relations, les investigateurs obtiendront peu d'informations importantes. « Ce sont ces gosses, aujourd'hui. On ne leur donne pas de tâches quotidiennes à effectuer, ni de responsabilités. Ils finissent par courir les rues, et puis ils ont des ennuis. »
Même un bon contact hésitera à divulguer les adresses des enfants. Cela peut nécessiter un test de *Persuasion*, ou plus probablement, une seconde visite insistante lorsque les investigateurs auront davantage de preuves.

Le commissaire Asa Nichols

Si les investigateurs ont de bonnes relations avec le commissaire de police, ils peuvent lui parler directement. Quant aux investigateurs qui seraient membres du Rotary Club ou francs-maçons, ils peuvent utiliser ces relations pour obtenir une éventuelle entrevue.
Nichols est naturellement préoccupé par ce qui s'est passé récemment, mais ne sait que faire. Il ressent depuis peu le poids de ses 61 ans et ne cache pas son désarroi vis-à-vis des événements actuels. C'est un homme

Le bromure de potassium

Acquérir du bromure de potassium
Les investigateurs peuvent émettre l'hypothèse selon laquelle le bromure de potassium utilisé comme sédatif sur Billy Washburne à l'asile d'Arkham l'a, d'une certaine façon, guéri de son état. Un Gardien bienveillant peut demander aux joueurs d'effectuer un test d'*Intuition*. Toutefois, l'utilisation de ce calmant n'est pas indispensable à la réussite de ce scénario.

Seuls des investigateurs habilités comme médecins ou pharmaciens sont en mesure d'obtenir légalement du bromure de potassium. S'ils ne parviennent pas à convaincre le Dr Harcourt, à l'asile, de leur en fournir, ils peuvent tenter de composer eux-mêmes le produit chimique avec des substances provenant l'Anderson's Chemical Supply [n° 308] sur Armitage Street. Un investigateur peut fabriquer le sien, à condition de réussir trois tests consécutifs de *Sciences de la vie : chimie* ou de *Sciences de la vie : pharmacologie*.

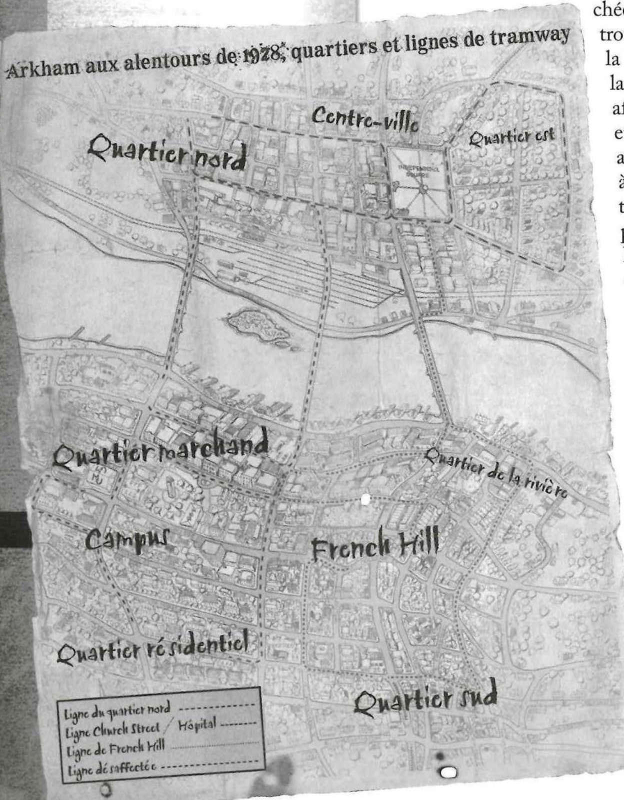
Administrer le bromure de potassium
Le médicament peut être administré par voie orale ou au moyen d'une seringue hypodermique. Les enfants infectés feront tout ce qui est en leur pouvoir pour éviter d'être traités de cette manière, et un ou plusieurs adultes seront nécessaires pour les maintenir.

Dès que le potassium pénètre dans leur sang, les enfants sont pris de convulsions et vomissent la substance noire issue de la Larve informe, puis tombent sans connaissance. La matière fume et

bon qui constate que le monde change plus rapidement qu'il ne peut le suivre.
« Vous savez, nous avons des ennuis avec certains enfants immigrés plus âgés, ces adolescents irlandais et italiens qui n'ont rien de mieux à faire. Ceux-là, je les comprends un peu. Mais ces jeunes garçons… certains d'entre eux sont même issus de familles honnêtes. Est-ce cela que nous devrons désormais traiter ? »
Nichols peut leur dire qu'aucun des enfants en question n'avait auparavant eu affaire avec la police.
Si on lui demande s'il pense qu'une maladie pourrait expliquer le comportement de ces enfants, Nichols répond qu'il n'y a aucune preuve à cet égard. Si les investigateurs persistent dans leurs certitudes, il les avertit qu'une telle spéculation, infondée, fera plus de mal que de bien si elle se propage. Le problème est d'ordre social, argue-t-il, et affoler le public n'aidera en rien à le résoudre.

L'Annonceur d'Arkham

Trois articles ont paru dans le journal [n° 130] au cours du mois passé, dont deux écrits par la journaliste principale Roberta Henry, l'autre – le deuxième – écrit par le pigiste Floyd Tobey. À moins que les investigateurs aient déjà eu affaire à Roberta, elle les repousse en leur disant qu'elle n'a aucune autre information à leur fournir. Un test de *Psychologie* indique qu'elle en sait probablement davantage, mais ne le révèlera pas. Elle est encore fâchée de s'être trouvée hors de la ville lorsque la deuxième affaire a éclaté et que ce qui aurait dû être à elle se retrouve couvert par Tobey.
Floyd Tobey est une autre paire de manches. Au milieu de la trentaine, de petite taille, un peu épais et sur le point de devenir chauve, il s'avère aimable et disposé à parler. Dommage qu'il ne sache rien, comme les investigateurs peuvent s'en rendre compte après l'avoir écouté parler pendant quelques minutes. Tobey peut cependant leur livrer une rumeur des plus intrigantes. Selon ses sources, l'examinateur médical d'Arkham aurait retrouvé une substance étrangère non identifiable dans le corps de Lou Marino, le garçon qui est décédé dans la rue d'une crise cardiaque. Bien que naïf, Tobey est pointilleux sur son éthique journalistique et ne révélera pas l'adresse de ce garçon.



L'asile d'Arkham

Les investigateurs peuvent se rendre à l'asile [n° 201] dans l'espoir d'en apprendre davantage au sujet de l'état actuel de Billy Washburne. Toute personne ayant des références médicales ou étant sur une affaire officielle pour la police ou le gouvernement peut arriver assez facilement à parler au Dr Harcourt. Sinon, un test de *Crédit* est nécessaire pour que les investigateurs puissent le rencontrer.
Les aides-infirmiers sont plus accessibles. Deux d'entre eux, Jim Bartlett et Tommy Slocum, participèrent à l'admission mouvementée de Billy. Trudy Houghton, la jeune infirmière qui travaille à la réception, est bavarde et fournit volontiers le nom de ces deux aides-infirmiers, ainsi que leurs heures de travail. Si les investigateurs essaient de parler à ces derniers pendant qu'ils sont en service, ils refusent, de peur de perdre leur emploi, à moins qu'une entrevue ait été autorisée par l'un des médecins. Mais on peut les rencontrer l'un ou l'autre à l'extérieur de l'asile, où la proposition amicale de manger un morceau ou de boire un coup dans une flasque qui leur est tendue les amène à parler. Sinon, un test réussi de *Persuasion* ou de *Baratin* est nécessaire.

L'admission de Billy

Le médecin ou les aides-infirmiers peuvent répéter ce qui figure dans l'article de journal, tout en ajoutant quelques détails. Tandis que les aides-infirmiers maîtrisaient Billy, le Dr Harcourt tenta de lui administrer oralement un sédatif pour le calmer (du bromure de sodium). La première dose de calmant eut peu d'effet, sinon aucun. Harcourt décida alors de lui administrer un autre sédatif, cette fois-ci du bromure de potassium, mais Billy est devenu alors encore plus agité, se convulsant et se raidissant en parvenant presque à se libérer de l'étreinte des aides-infirmiers. Finalement, Jim pressa les narines de Billy pour le forcer à ouvrir la bouche.
La deuxième dose eut un effet quasi immédiat et Billy rejeta une vomissure noire. Ses yeux se révulsèrent alors et il tomba sans connaissance. Si on leur pose la question,



le médecin ou les aides-infirmiers peuvent expliquer aux investigateurs que les vomissements ne sont pas une réaction rare aux calmants, surtout à fortes doses. Effectuer un test de *Sciences de la vie : Pharmacologie* ou de *Médecine* fournit aux investigateurs la même information.

Si on leur parle de la vomissure, Jim et Tommy disent qu'ils l'ont ensuite nettoyée.

Le malade

Billy se trouve toujours en convalescence dans un des services de l'asile, après avoir repris conscience le lendemain du jour où il avait été amené et mis sous sédatif. Il est encore faible et souffre d'une amnésie partielle. Les médecins le gardent en observation, à la fois pour sa santé en général et pour essayer de déterminer son état d'esprit actuel en particulier. Jusqu'à présent, ses problèmes de comportement semblent avoir disparu. Il ne se souvient pas des derniers jours et n'a aucune idée de la raison pour laquelle il se serait livré à des actes de vandalisme.

Les investigateurs ne seront autorisés à voir le patient que s'ils sont médecins eux-mêmes, ou ont l'autorisation de la famille de Billy ou de la police.

Billy est encore affaibli, mais est cependant en mesure de répondre aux questions. Il maintient qu'il n'a aucun souvenir de quoi que ce soit à partir des deux jours précédant l'incident. Un test de *Psychologie* indique qu'il est sincère ; il a très peu à dire aux investigateurs.

Si on lui parle d'Élie Corey, Billy se trouble et demande : « Qu'est-ce que vous voulez savoir sur ce bouseux ? ». Il dit qu'Élie est un petit nouveau à l'école, venant de l'extérieur. « Il parle bizarrement et n'a pas d'amis ». Billy ne soupçonne aucun lien entre Élie et ce qui lui est arrivé.

La morgue

La morgue d'Arkham se trouve au sous-sol de l'hôpital Sainte Mary, sur South West Street [n° 623]. Bien que les deux garçons décédés soient enterrés depuis un certain temps, c'est ici que sont classés les rapports d'autopsie.

L'examinateur médical d'Arkham, le Dr Ephraïm Sprague [n° 118], ne sera pas disponible lorsque les investigateurs viendront pour la première fois, et le préposé à la morgue, Robert Dent, ne les autorisera pas à consulter les rapports d'autopsie. Dent connaît son métier et s'avèrera imperméable à la *Persuasion*, tandis que le *Baratin* lui-même ne fonctionnera jamais. Toutefois, il est sensible aux pots de vin. Pour 10 $, il ira chercher les deux rapports dans ses archives et les confiera quelques minutes aux investigateurs afin qu'ils puissent y jeter un coup d'œil.

bouillonne, et les investigateurs réussissant un test de *Trouver Objet Caché* jureront l'avoir vu se contracter.

L'enfant se réveille le lendemain, faible et sans aucun souvenir de quoi que ce soit datant d'un jour ou deux avant sa contamination. Les enfants qui ont conservé en eux la matière de la larve pendant une semaine ou plus sombrent dans le coma durant plusieurs jours et subissent des lésions cérébrales.

Si les investigateurs partent sans avoir consulté les rapports et reviennent ultérieurement, le Dr Sprague sera cette fois présent à la morgue. À moins qu'ils soient de bons amis ou puissent le *Persuader* avec succès, il refusera de leur remettre les rapports. Il confiera toutefois avoir trouvé une étrange substance dans l'estomac des deux garçons. Si c'est une sorte de drogue illicite, cela ne ressemble à rien de ce qu'il connaît. « Une substance visqueuse noire et goudronneuse », dit-il. Malheureusement, il s'est débarrassé des deux échantillons.

Les rapports d'autopsie

Si les investigateurs obtiennent l'autorisation de jeter un coup d'œil aux rapports d'autopsie, ils notent rapidement deux similitudes. Les garçons avaient tous deux dans leur estomac une substance étrangère, une matière visqueuse noire et goudronneuse – les deux échantillons pesaient moins de quatre grammes ; peu de nourriture a été retrouvée, ou même pas du tout, dans l'estomac des deux garçons. Et ces derniers montraient les signes d'une maladie cérébrale – une destruction importante des cellules du cerveau.

Ni la mystérieuse substance visqueuse, ni la nature exacte de cette maladie du cerveau ne sont identifiées, et les deux sont décrites comme « inconnues ».

Bien que cela ne soit pas mentionné dans les rapports, le Dr Sprague est préoccupé par le fait qu'une sorte de maladie contagieuse pourrait être en cause, mais il n'a aucune idée de ce qu'elle peut être.

L'école élémentaire Eben S. Draper

Washburne et Dooley sont, ou était, inscrits dans cette école publique [n° 715]. Située dans le quartier de French Hill, l'école enseigne aux enfants âgés de 6 à 14 ans. Les élèves proviennent principalement des quartiers de French Hill et du fleuve qui sont habités par les classes moyennes et ouvrières. Les cours sont terminés depuis peu et ont laissé la place aux vacances d'été, mais la plupart des membres du personnel de l'administration travaillent encore.

Les investigateurs peuvent essayer de rencontrer le directeur, Elliot Derby, mais à moins qu'ils ne soient en mission officielle, un test de *Crédit* ou une histoire plausible accompagnée d'un test de *Persuasion* sont nécessaires. Il n'est pas autorisé à divulguer les adresses des élèves et refusera toute demande de ce type s'il n'est pas convaincu de son absolue nécessité.

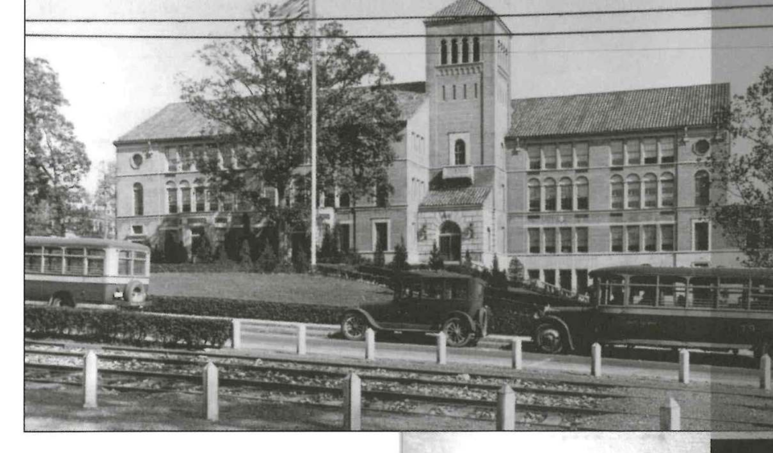
Le directeur est parfaitement conscient du fait que si son école venait à être associée, implicitement ou non, à l'explosion récente du comportement délinquant et meurtrier



des jeunes, sa réputation, ainsi que celle de l'école, en souffriraient beaucoup. Homme grand et imposant, Derby parle beaucoup du solide bilan de l'école et de la discipline qu'il exige. Les enfants qui fréquentent Draper sont la plupart du temps polis et souriants, dit-il. « Ils contribueront plus tard utilement à la société. »

- ***Sur Billy Washburne :*** Questionné sur Billy et Joey, il parle en bien du premier. Très apprécié par ses camarades de classe et son professeur, Billy n'a jamais eu d'ennuis. Il excellait en sport, avait de bonnes notes et était un leader naturel.
- ***Sur Joey Dooley :*** Derby admet que Joey n'était pas un élève brillant, mais que rien ne pouvait indiquer qu'il volerait un jour une voiture, et encore moins qu'il renverserait un homme avec. Si les investigateurs insistent pour avoir davantage de détails sur Joey, Derby leur dit que ce dernier était un pitre en cours. La dernière fois qu'il a été envoyé au bureau du directeur, c'était après avoir été impliqué dans une bagarre mineure avec un petit nouveau. Joey l'avait taquiné et l'autre avait fini par lui balancer un coup de poing. Quoi qu'il en soit, ils furent tous les deux retenus après l'école et ce fut tout. En fait, ils semblaient très bien s'entendre après l'incident. C'était il y a environ deux semaines.

S'ils se renseignent sur l'autre garçon mis en cause, un test de *Persuasion* ou de *Baratin* (si les investigateurs ont été jusqu'à présent cordiaux) obtient de Derby qu'il leur donne le nom du garçon, Élie Corey, et le fait qu'il soit arrivé à l'école après le déménagement de sa famille à Arkham. Le garçon n'est pas beaucoup intégré, mais l'essentiel de cette situation doit être imputé à son statut de nouveau. De plus, ce n'est pas un garçon de la ville, ce qui le rend encore plus maladroit et visible. Il ne divulguera pas l'adresse du garçon, mais si on lui demande d'où Élie vient, il leur dira qu'il habitait auparavant dans le canton de Dunwich.



- ***Sur Lou Marino :*** Lou Marino est également allé à l'école à Draper jusqu'à l'obtention de son diplôme. Dans un pre-



mier temps, Derby ne se rappellera plus du garçon, car Lou n'a laissé aucune impression durable sur qui que ce soit. Mais si on insiste, Derby peut vérifier ses archives et se souvenir vaguement de l'élève, mais guère plus.

- ***Sur Sarah Reid :*** Si les investigateurs questionnent Derby au sujet de Sarah Reid, il hésite à leur dire quoi que ce soit à son sujet, à moins qu'ils ne soient en mission officielle ou qu'il soit clair que les parents de la jeune fille ont autorisé cette révélation. Un nouveau test de *Persuasion* ou de *Baratin* est nécessaire pour l'amener à s'ouvrir. Il se demande avec perplexité pourquoi une fille si bonne et une élève si sérieuse s'est tout à coup mise à faire l'école buissonnière. Du jour au lendemain, son caractère est devenu peu social. Derby n'est informé d'aucun lien entre elle et Élie, bien qu'ils soient inscrits tous les deux dans la même classe de cinquième.
- ***Sur les nouveaux élèves :*** Les investigateurs peuvent également poser des questions sur tout élève qui aurait pu rejoindre l'école récemment, en particulier quelqu'un originaire de la campagne. Derby leur fournit les mêmes informations sur Élie Corey que ci-dessus.

Parler à d'autres élèves

Les investigateurs peuvent essayer de parler à d'autres élèves des quartiers de French Hill et du fleuve. Notez que les enfants de cette époque considèrent généralement les adultes, y compris les étrangers, comme des figures d'autorité, et qu'il est donc plutôt facile de les aborder.

Presque tous les élèves avec qui les investigateurs discutent ont l'air d'avoir de l'affection pour Billy Washburne, qui est généralement décrit comme « gentil » ou « amical ». Joey était apprécié par un grand nombre d'élèves, mais quelques-uns diront qu'il était « méchant ». Certains décrivent Sarah Reid comme « coincée » ou « modèle de vertu », et la plupart sont surpris par son comportement récent. Ses vieux amis se sentent snobés depuis que Sarah a cessé de passer du temps avec eux juste avant les vacances d'été. Les investigateurs apprennent qu'elle s'est mise à fréquenter quelques-uns des gros durs, tels que Joey Dooley. Lou Marino est connu de quelques-uns des élèves plus âgés, qui disent qu'il était assez sympa, mais préférait être copain avec d'autres Italiens. Lou connaissait certains membres des Rocks, la bande de jeunes italiens locale, même si les élèves disent que Lou n'en faisait pas lui-même partie.

Si les investigateurs posent des questions sur Élie Corey, ils constatent que les rares élèves qui le connaissent ne l'apprécient pas beaucoup. Ils peuvent indiquer aux investigateurs que Billy et Sarah n'aimaient pas eux non plus le « gars de la campagne » et qu'un jour, Joey s'est battu avec lui. Ils se sont ensuite réconciliés et sont devenus copains. Un test de *Volonté* réussi signifie qu'un enfant sait où vit Élie et sera disposé à le révéler aux investigateurs. Ce test de *Volonté* peut être tenté chaque heure.

Hilda la cuisinière

Si, pour une raison quelconque, les investigateurs veulent rendre une petite visite à la cantine scolaire, ils rencontreront Hilda Rasmussen, la cuisinière de l'école, âgée de 55 ans. Elle ne sait rien d'autre sur les événements récents que ce qui est paru dans les journaux et se désespère des pertes de vies humaines, en particulier chez les élèves.

Si l'on se renseigne sur Élie Corey, elle dit qu'elle connaît le garçon. « C'est un gentil jeune homme », dit-elle, « mais un peu timide ». À l'occasion, il lui a donné un coup de main dans la cuisine pour la préparation des repas destinés aux autres élèves.

Le village de Dunwich

Une fois qu'ils ont appris que les Corey viennent de Dunwich, des investigateurs exceptionnellement consciencieux et motivés peuvent décider d'y effectuer une petite enquête. Peu d'informations peuvent être trouvées dans ce canton éloigné.

Dans ce village déliquescent, les investigateurs apprennent que le cousin de Frank, George Corey, a racheté sa parcelle de terrain, qui est adjacente à sa ferme. Frank et sa famille sont bien considérés. Élie était connu de beaucoup comme un garçon précoce, très à l'aise en extérieur. Beaucoup de gens se souviennent l'avoir aperçu lors de ses longues escapades dans la nature sauvage.

Rencontrer les familles

Si les investigateurs ne parviennent pas à obtenir l'adresse des garçons impliqués dans les crimes, on peut retrouver la grande majorité au moyen de l'annuaire de la ville d'Arkham. Toutes les familles concernées,



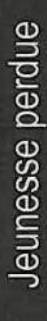
Attaque des jeunes délinquants

Cet événement peut se produire quand le Gardien le choisit, peut-être même en guise d'ouverture pour le scénario. La seule contrainte est que les investigateurs, au moment où survient cet événement, se trouvent dans les quartiers de French Hill ou du fleuve.

Deux jumeaux, un garçon et une fille âgés de 11 ans, lancent une attaque délibérée contre les investigateurs. Si ces derniers ont garé leur voiture dans le quartier, l'agression commence par des actes de vandalisme commis à l'encontre de l'automobile. Si les investigateurs n'ont pas de voiture, les attaques sont alors dirigées contre leurs personnes.

Destruction de voiture

Si les investigateurs ont garé leur voiture à proximité, ils ne sont qu'à une centaine de mètres, à portée de voix, lorsqu'ils sont surpris par un bruit de verre brisé. Se tournant dans cette direction, ils voient un jeune garçon debout devant leur voiture avec une batte de baseball, l'un des phares éclaté et le verre disséminé sur la rue. Avant que les investigateurs aient pu bouger ou même crier, le jeune s'est déjà replacé et, d'un grand coup, explose l'autre phare. De l'endroit où se trouvent les investigateurs, ils n'aperçoivent pas la sœur jumelle du garçon accroupie de l'autre côté de la voiture, en train d'enfoncer un couteau dans le pneu avant – mais ils entendent en revanche un « pop » inexpliqué et voient leur voiture s'enfoncer de quelques centimètres. Si les investigateurs crient au vandale, le garçon saute sur le capot de leur voiture et hurle : « Allez en enfer, vieux cons ! », puis balance à nouveau sa batte en dégommant cette fois-ci le pare-brise.



sauf les Corey qui ont déménagé ici tout récemment, y sont répertoriées. Malheureusement, leurs noms sont courants et chaque famille impliquée partage le sien avec 1D6+1 autres qui n'ont aucun lien avec elle ou avec les événements récents. Arpenter longuement les rues, frapper aux portes, puis interroger des inconnus souvent méfiants réduira finalement la liste au fur et à mesure.

La famille de Billy Washburne

La famille de Billy vit au 620 East Church Street, dans une maison à deux niveaux bien tenue du quartier de French Hill. Le père, Gerald, est employé de bureau et ramène tout juste assez d'argent pour pouvoir s'offrir l'une des meilleures habitations du quartier. La mère, Alice, s'occupe de la maison avec l'aide de Billy et de sa sœur aînée, Lisa.
Les membres de la famille de Billy sont inquiets au sujet de sa santé et incapables d'expliquer les événements récents. Billy a toujours été un garçon bien élevé doté d'un bon fond, mais ses parents disent qu'il ne semblait plus lui-même depuis à peu près la semaine précédant l'incident – il était devenu renfrogné et passif. Au dîner, il se contentait de laisser traîner sa fourchette dans la nourriture, mangeant à peine une bouchée. Et, lorsqu'ils le questionnèrent pour savoir si quelque chose le préoccupait, il répondit à sa mère « de s'occuper de ses affaires ». La famille n'est au courant d'aucune autre difficulté dans sa vie, ni d'une personne qui pourrait être liée à cela.

La famille de Joey Dooley

Joey a été élevé par son père veuf, Patrick, dans une petite maison située au 149 East College Street, dans le quartier de French Hill. Patrick Dooley est un homme de forte carrure qui travaille sur les quais. Méfiant envers les inconnus, il faut un test de *Persuasion* ou de *Baratin* pour l'amener à se confier, à moins que les investigateurs ne soient ici à titre officiel. Patrick est encore sous le choc de la mort de son fils et, la plupart du temps, parle encore de l'enfant au présent.
Interrogé sur le comportement de son fils, il déclare : « Ce garçon a toujours été une grande gueule et, de temps en temps, il m'a fallu lui donner une bonne correction, mais dernièrement, il répondait avec encore plus d'insolence que d'habitude. Ensuite, il a volé des bonbons au magasin du coin. Et puis, il fait cette chose avec la voiture. » Patrick hoche la tête. « Vous savez, je pensais que les choses s'amélioraient un peu, et maintenant tout cela. » Si on lui demande davantage de détails au sujet de l'intérêt que portait Joey aux filles, il raconte avoir entendu dire que son fils avait été vu en compagnie de Sarah Reid, une jolie fille de l'école élémentaire Eben S. Draper.
Si on évoque avec lui la question, Patrick révèle que Joey ne semblait pas avoir beaucoup d'appétit ces derniers temps.

La famille de Lou Marino

Les parents de Lou, Cristofero et Maria, ainsi qu'Annie la sœur de Lou âgée de 5 ans, et la mère de son père Antonella (qui ne parle pas l'anglais), habitent dans une maison située au 508, South Peabody Avenue, près de West Pickman Street, également dans le quartier de French Hill. L'habitation est vieille, mais bien entretenue. Chris possède dans le quartier sud une petite épicerie générale avec un comptoir-lunch.
La famille est encore bouleversée par la mort de Lou. Mais, si les Marino sont polis envers les étrangers qui font appel à eux, ils ne se sentent pas de force à discuter des détails de la mort de Lou. Ils ne voient aucun lien entre la mort de leur fils et les autres incidents qui se sont déroulés en ville. Interrogés sur Lou en général, ils parlent de lui en termes très favorables. C'était un bon garçon. Il n'avait pas beaucoup d'amis, mais il n'avait pas non plus d'ennemis. Pour tout dire, il ne parlait guère.
Si on leur pose des questions au sujet d'Élie et des Corey, les Marino disent qu'ils vivent juste à côté et que ce sont de bons voisins. Ils ont effectué un travail louable de nettoyage de la maison abandonnée, ce qui a sensiblement amélioré le voisinage. Ils savent qu'Élie est passé une fois ou deux parler à Lou lorsque les Corey ont emménagé, mais que, comme Lou avait quelques années de plus et que les deux enfants n'avaient pas beaucoup de choses en commun, ils n'ont pas développé beaucoup de liens d'amitié.

La famille de Sarah Reid

Sarah vit avec ses parents, Wallace et Marion, dans une petite maison située au 208 South Powder Mill Street. Sarah est enfant unique. Son père est employé aux Imprimeries d'Arkham [n° 503].
Les investigateurs trouvent Wallace et Marion désireux de parler avec toute personne pouvant leur donner un peu d'espoir pour leur fille. Ils parlent, en termes élogieux, de la façon dont elle se comportait avant : polie, sociable, obtenant de bonnes notes, et n'ayant jamais eu de problèmes de discipline. Tout cela a changé au cours des derniers jours. Ses parents ont récemment découvert qu'elle avait séché la classe une semaine avant la fin de l'année scolaire et déclarent qu'elle a ensuite refusé de leur dire où elle se trouvait. Quelques jours plus tard, Marion a demandé à sa fille si elle avait vu ses boucles d'oreilles en perles. Sarah

Sa sœur, une jolie fille blonde en natte, émerge de l'endroit où elle était accroupie, près de la roue avant, et tire la langue aux investigateurs avant de s'éclipser de leur champ de vision pour s'attaquer au pneu arrière.
Si les investigateurs accourent vers le garçon et leur voiture, il les ignore complètement et poursuit son agression contre le véhicule, cabossant le capot, les ailes, etc. Sa sœur, ayant fini le pneu avant, court faire de même à l'arrière, perçant le pneumatique avant que les investigateurs ne soient suffisamment près pour l'arrêter.

Jets de pierre
Si les investigateurs n'ont pas de voiture, les deux enfants les attaquent dans la rue, de loin, en leur jetant des pierres avec une terrible précision. Le garçon a toujours sa batte de baseball et, si les investigateurs le poursuivent, n'hésite pas à multiplier les coups contre eux. Sa sœur porte un petit couteau de cuisine et tente de taillader toute personne qui la poursuit.

Gary Woodbine

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 60

Compétences
Athlétisme 65 %
Se cacher 50 %

Combat
- Batte de baseball 85 %
  Dégâts 1D8
- Lancer de pierres 55 %
  Dégâts 1D3
- Bagarre 55 %
  Dégâts 1D3

Mary Woodbine

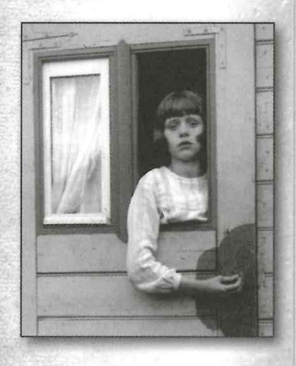
APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact -2
Points de Vie 11
Santé Mentale 65

Compétences
Athlétisme 65 %
Se cacher 50 %

Combat
- Couteau 45 %
  Dégâts 1D4 + Impact
- Lancer de pierres 50 %
  Dégâts 1D3 + Impact
- Corps à corps : bagarre 45 %
  Dégâts 1D3 + Impact

Les investigateurs devraient avoir peu de mal à maîtriser les enfants, mais l'altercation provoquera sans nul doute un certain chahut et les voisins sortiront de leurs maisons pour voir ce qui se passe. Si les choses deviennent vraiment hors de contrôle, quelqu'un peut même appeler la police.
En dépit de tout ce qui est arrivé, les parents de Gary et de Mary, qui vivent seulement à quelques portes de là, s'excuseront très probablement, honteux – à condition que les investigateurs n'aient pas trop fait de mal aux enfants. Ils proposeront de leur rembourser tous les dommages.
Selon les circonstances, les parents peuvent autoriser l'administration à leurs enfants d'un traitement expérimental de bromure de potassium, ou tout au moins être disposés à s'asseoir et à discuter avec les investigateurs. Ces deux enfants montrent des symptômes similaires aux autres. Pour l'essentiel heureux et bien élevés, les jumeaux sont devenus ces derniers jours, maussades et renfermés, et leur appétit a décru.
Si quelqu'un leur pose la question, les parents confirment que les deux enfants fréquentent l'école élémentaire Eben S. Draper.



Sarah Reid

12 ans, jeune fille contaminée

APP	15	Prestance	75 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	06	Puissance	30 %
TAI	07	Corpulence	35 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	08
Santé Mentale	35

Compétences

Athlétisme	40 %
Baratin	30 %
Discrétion	50 %
Se cacher	50 %

Combat

- Armes de mêlée 35 %
  Dégâts selon l'arme + Impact
- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3 + Impact
- Arts martiaux (lutte) 50 %
  (sa force effective est de 18 pour les manoeuvres de lutte à cause de la contamination)

lui a répondu qu'elle ne savait pas où elles étaient, mais Marion les a retrouvées plus tard dans un tiroir de sa fille, roulées dans une paire de chaussettes. Mise devant le fait accompli, Sarah a prétendu ne rien savoir de la façon dont elles étaient arrivées là. Elle continue d'être impolie et malhonnête. Ses parents n'ont jamais rien connu de tel et ne savent pas quoi faire. Ils sont pourtant très inquiets à la lumière des événements récents. Ils craignent qu'elle suive de mauvaises fréquentations.
Ses parents la surveillent étroitement, maintenant que l'école est terminée. Ils affirment qu'elle se traîne comme une âme en peine et mange peu. Les seules fois où ils lui permettent de quitter leur présence, c'est lorsqu'elle se trouve en compagnie d'un autre adulte de confiance.
S'adresser à Sarah alors qu'elle est contaminée s'avère infructueux, puisqu'elle ne coopérera d'aucune manière sincère que ce soit. Dès le départ, elle se montre évasive, puis devient impolie et insultante, et perd enfin tout contrôle d'elle-même. Un test de *Psychologie* révèle qu'il y a quelque chose qui ne va vraiment pas chez elle, comme si elle était dépourvue de toute empathie humaine.
Si Sarah est forcée à prendre du potassium, elle vomit la substance étrangère qui se trouve dans son corps, quelques grammes de la matière molle noire. Sarah l'a gardée plus longtemps que les autres enfants et a subi des dommages au cerveau. Dès qu'elle vomit la substance noire, elle sombre dans un coma qui dure huit jours. Elle connaîtra malheureusement le reste de sa vie de graves soucis de mémoire à court terme.

Le journal intime de Sarah

Si les investigateurs veulent jeter un coup d'œil à la chambre de Sarah, les Reid accèdent à leur demande, même s'ils insistent pour accompagner les investigateurs. La chambre semble typique de celle d'une jeune fille de son âge. La seule chose qui soit digne d'intérêt est son journal intime. Après quelques hésitations, ses parents laisseront les investigateurs le lire. Ce journal est pour l'essentiel assez ennuyeux, mais certaines entrées situées vers la fin pourraient être utiles. Donnez aux joueurs **le Document Jeunesse perdue n° 4 ci-contre.**
Sarah est sérieusement dérangée et regarde les investigateurs et leur curiosité comme des menaces. Au moment opportun, elle se glissera dans la cuisine, saisira un couteau de boucher et, en le cachant du mieux qu'elle peut, attaquera le premier investigateur qui se présentera.

La famille d'Élie Corey

La maison des Corey est une bâtisse à un niveau de taille moyenne située au 510 South Peabody Avenue, juste à côté de la demeure des Marino. Le père, Frank, travaille comme veilleur de nuit dans un entrepôt du quartier du fleuve, ce qui l'oblige à partir de la maison à 17h30 pour revenir à 06h30, chaque jour à l'exception du dimanche.
Belinda – et Frank, s'il est présent – sont tous les deux faciles à aborder. Ils se font du souci pour Élie. Ils ont déménagé en ville il y a seulement quelques mois et leur fils a eu du mal à s'y faire. Ils sont informés des problèmes récents et s'inquiètent de la possibilité qu'Élie y soit mêlé.
Le couple est encore en train de s'adapter à sa nouvelle vie, mais semble déterminé à ce que cela fonctionne. Les investigateurs effectuant un test de *Psychologie* ressentent un profond sentiment de perte chez les Corey, ainsi qu'une certaine angoisse de l'avenir. Il est possible que Dunwich leur manque plus qu'ils ne l'admettent, l'un ou l'autre, ou même tous les deux.

Élie n'est pas ici

Le couple explique qu'Élie est actuellement parti en excursion avec un groupe de scouts. Frank pensait que ces derniers pourraient être un bon moyen pour Élie de rencontrer d'autres jeunes et de se faire de nouveaux amis, ainsi que de lui donner une occasion de sortir respirer l'air pur. Frank raconte aux investigateurs qu'Élie avait l'habitude, autrefois, de passer beaucoup de temps à errer dans la nature.
De plus en plus, le garçon s'est mis à passer du temps seul, apparemment perdu dans son monde. Belinda l'a même entendu à plusieurs reprises parler tout seul. Pire, il s'est soustrait à ses tâches quotidiennes et disparaissait sans en avoir la permission. Il ne prend pas très soin de lui-même et mange à peine. Et puis, à l'église la semaine dernière, il a éclaté de rire pendant le sermon et ne s'est pas arrêté, même après avoir été conduit à l'extérieur et avoir pris une raclée donnée par son père. Le garçon n'a pas pleuré, ni même protesté. Quand son père eut terminé, Élie l'a regardé dans les yeux et lui a lancé : « Tu ne pourras plus me faire ça très longtemps ». Si Belinda est seule, elle confiera que Frank, en entendant ces mots, a pâli. Si Frank est présent, un test de *Psychologie* indique que quelque chose de cette expérience l'a perturbé. Si on insiste, Frank avoue : « C'était comme s'il était quelqu'un d'autre, comme de regarder dans les yeux d'un animal sauvage ».
Si les investigateurs le demandent, les Corey peuvent leur montrer la chambre de leur fils. La pièce est un peu en désordre, contenant diverses collections en rapport avec la nature rassemblées par le garçon : des insectes, des roches intéressantes, quelques os d'oiseaux, un crapaud séché mort, etc.,

Cher journal,
Cet étrange garçon venu de la campagne m'a encore regardée bouche bée aujourd'hui à l'école. Je l'ai bien vu, comme tout le monde d'ailleurs. Judy m'a taquinée en le désignant comme mon nouveau petit ami. Eh bien, ce n'est pas vrai et je ne l'aime pas. Il parle bizarrement et est très bête. Je voudrais qu'il ne soit jamais venu dans notre école et que le maître ne l'ait pas installé au bureau à côté du mien. Personne ne l'aime. Il devrait retourner d'où il vient.

Cher journal,
Aujourd'hui, Élie m'a passé un mot en classe. J'ai fait semblant de le chiffonner en boule, mais je l'ai tout de même gardé pour voir quelle chose stupide il contenait. Je l'ai lu après coup et il disait qu'il voulait me voir après la classe pour me montrer quelque chose de spécial. Je ne crois pas !!! Maintenant, je pense que Joey et le garçon de la campagne sont les meilleurs amis du monde. Joey est presque aussi terrible que lui, ils peuvent donc être amis tout ce qu'ils veulent, mais moi, je ne serai l'amie d'aucun des deux.

Cher journal,
Elie m'a passé un nouveau mot et celui-ci indiquait que ce que je pensais n'avait pas d'importance, ni le fait de ne pas vouloir le rencontrer. Il possède une magie et se fera de toute façon aimer de moi. Il m'emmènera dans un château enchanté. Il ne cesse de me regarder fixement et cela m'effraie un peu.

Aide de jeu - Document Jeunesse perdue n° 4 : extraits du journal intime de Sarah Reid

ainsi que des croquis réalisés par Élie. L'un d'entre eux montre une silhouette mince vêtue de robes, de minuscules étoiles dansant au-dessus de sa tête. Autour de la silhouette se trouvent de petites taches noires de différentes formes et tailles. Un autre dessin montre une grosse grenouille poilue dotée de longues oreilles de chauve-souris. La figure accroupie semble endormie. Les investigateurs réussissant un test de *Mythe de Cthulhu* réalisent que l'image représente Tsathoggua et que les taches de l'autre dessin pourraient être ses Larves informes.

Les boy-scouts font du camping

Élie effectue une excursion en camping qui doit durer près d'une semaine et est parti un jour avant que les investigateurs ne soient entraînés dans ce scénario. Ses parents peuvent dire aux investigateurs que les scouts campent près de la ferme Winthrop, à environ 13 km à l'ouest d'Arkham, au nord de la rivière Miskatonic. Si le Gardien estime que les investigateurs ont convaincu les Corey que leur fils était en danger, un test n'est pas nécessaire. Si Frank est présent, il insiste pour les accompagner.

Il y a d'autres possibilités pour que les investigateurs apprennent l'emplacement du campement. Le Rotary Club aide les scouts d'Arkham, à la fois financièrement et au niveau de l'organisation. Si les investigateurs demandent simplement où les scouts du coin se rendent pour leurs activités de plein air ou leurs excursions en camping, on leur parle du campement de la ferme Winthrop. Le nom du chef scout est Dudley Robinson.

L'excursion en camping

On se rend à la ferme Winthrop en prenant la voie rapide d'Aylesbury pendant



Frank Corey
33 ans, père inquiet

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

Compétences

Écouter	30%
Orientation	20%
Sciences de la vie - histoire naturelle	35%
Trouver Objet Caché	30%

Combat
Aucune compétence hormis les compétences de base.

Belinda Corey
30 ans, mère inquiète

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

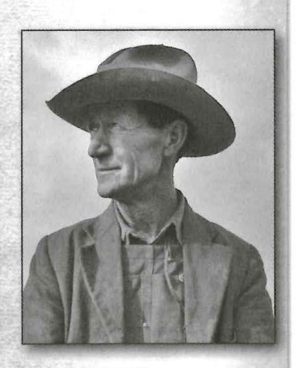
Compétences

Premiers soins	35%
Sciences de la vie - histoire naturelle	30%

Combat
Aucune compétence hormis les compétences de base.

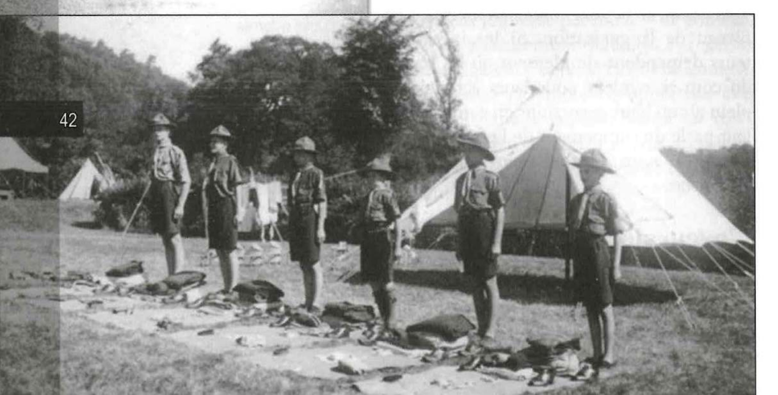
Les Scouts d'Amérique

Les Scouts d'Amérique (Boy Scouts of America) ont été fondés en 1910 par W. D. Boyce, éditeur de presse à Chicago qui, après avoir visité Londres et pris connaissance des programmes du scoutisme, décida que la jeunesse américaine pourrait en tirer bénéfice. L'objectif déclaré des BSA lors de leur constitution était d' « enseigner le patriotisme, le courage, l'autonomie, et les valeurs analogues. »
Avec la migration des familles des fermes vers les villes au début du XXe siècle, certaines personnes craignirent que les jeunes gens n'apprennent plus le patriotisme et l'individualisme. Les YMCA furent parmi les premières instigatrices des réformes destinées aux jeunes gens, en mettant l'accent sur la protection sociale et les programmes de développement mental, physique, social et religieux.
Edgar M. Robinson et Lee F. Hanmer s'intéressèrent au mouvement des BSA et convainquirent Boyce de transférer le programme aux YMCA en avril 1910. Robinson enrôla Seton, Beard et d'autres dirigeants de premier plan dans les premiers mouvements pour la jeunesse. En janvier 1911, Robinson légua le mouvement à James E. West, qui devint le premier « Chief Scout Executive », et le scoutisme commença à se répandre à travers les États-Unis



George Winthrop
42 ans, fermier

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %



environ 11 km avant de tourner à droite sur un chemin de terre. En le suivant, les investigateurs traversent un pont en bois sur la rivière Miskatonic, puis continuent sur cinq autres kilomètres pour finalement atteindre la ferme, située sur la gauche.

La ferme Winthrop

Lorsque les investigateurs s'approchent la ferme, des nuages sombres se rassemblent dans le ciel, indiquant qu'un orage d'été ne va pas tarder à éclater. Quelle que soit l'heure de la journée, l'arrivée des investigateurs est signalée par les aboiements d'un chien.
Le propriétaire de la ferme, George Winthrop, travaille à l'extérieur près de sa grange lorsque les investigateurs s'arrêtent chez lui, son labrador Chef à ses côtés étant la source de l'aboiement. Winthrop ne reçoit pas beaucoup de visiteurs, mais il est amical envers cette compagnie inattendue, surtout si l'heure n'est pas trop tardive. Chef ignore les ordres de Winthrop pour rester calme et continue à aboyer jusqu'à ce que plusieurs investigateurs lui aient tendu la main afin qu'il la lèche méticuleusement.
George se présente et demande aux investigateurs ce qui les amène. Si ces derniers lui font comprendre l'urgence de la situation, il se montre coopératif. Mais l'apparence simple du fermier cache un esprit vif. Sa compétence élevée en *Psychologie* lui permet d'identifier les menteurs dans 85% des cas, et si les investigateurs donnent une image fausse d'eux-mêmes, ils perdront un temps précieux à essayer de se sortir de ce pétrin. Le fermier finira cependant par lâcher prise – sa *Psychologie* élevée est également en mesure d'identifier quelqu'un de sincèrement désolé – et proposera de conduire les investigateurs au campement.

Le campement

Le site se trouve dans une clairière à environ 800 m. au nord-ouest de la ferme, en bordure de forêt. Composé de cinq tentes et d'un cercle de pierres destiné au feu de camp, les investigateurs ne trouvent ici personne. « Peut-être sont-ils partis en randonnée ?», suggère George. Mais quiconque examine le campement détermine rapidement qu'il a été quitté à la hâte. Si l'on est dans la journée, un petit feu brûle encore dans le cercle de pierres et des ustensiles de cuisine sales sont empilés dans l'attente d'être lavés. Si l'on est tard le soir, le feu est presque éteint et les tentes curieusement vides.

Ce qui s'est passé dans le campement

Élie a préparé le dernier repas des scouts et incorporé à leur nourriture ce qui lui restait de la substance visqueuse noire. Puis, avant même que les scouts passent au nettoyage et au rangement, il a insisté pour conduire le groupe dans ce qu'il prétendait être un chant indien d'Amérique qu'il avait appris lorsqu'il était petit garçon à Dunwich.
Le chant, bien entendu, n'était rien de la sorte, mais était en réalité un sortilège Hyperboréen qui, combiné avec la matière visqueuse que les scouts avaient ingérée, les a transformés en partisans loyaux d'Élie, le garçon possédé.
Élie et ses nouveaux disciples ont attendu que Robinson rentre quelques minutes dans sa tente pour s'éclipser discrètement. Lorsque le chef scout a découvert que les garçons avaient disparu, il est parti à leur recherche – et, pour son malheur, lcs a rctrouvés.
Les garçons marchent en ce moment en direction du temple enfoui de Tsathoggua, à près de 25 km de là. Une fois qu'ils auront atteint le site, Élie envisage de sacrifier un par un ses camarades, jusqu'à ce que le processus de sa terrible renaissance soit accompli. Il a besoin d'un minimum de six sacrifices pour parvenir à cet objectif.

Former une expédition de secours

Il est évident, si l'on en croit l'état du campement, que quelque chose a mal tourné. Et, alors que les investigateurs peuvent hésiter, certains suggérant peut-être de retourner à Arkham où l'on pourrait avertir la police (les Winthrop sont à des kilomètres de tout accès à une ligne téléphonique), George Winthrop insiste pour qu'ils forment une expédition de secours destinée à aller rechercher les scouts disparus. Si les Corey sont présents, Frank tient également à partir à la recherche des garçons.
Si les investigateurs refusent d'entamer les recherches, George, probablement accompagné du père d'Élie, part sans eux. Au mieux, les investigateurs peuvent convaincre George et Frank de prendre quelques minutes pour se préparer.
Il est tout à fait probable que les investigateurs ne soient pas prêts pour une longue randonnée en pleine nature. À moins qu'ils aient expressément indiqué le contraire,

leurs vêtements correspondent sans doute à la tenue typique de l'époque – chapeaux, cravates, costumes pour les hommes, robes et bas pour les dames. Mais leur voiture peut contenir quelques petites choses susceptibles de les aider.
Les orages d'été sont fréquents en cette saison, il est donc raisonnable de penser qu'ils ont au moins un parapluie ou deux rangés dans leur voiture, peut-être même une paire de caoutchoucs dans le coffre. Ils pourraient également avoir emmené dans le véhicule une arme ou deux, qu'ils voudront très certainement emmener avec eux.
George saisit cette occasion pour récupérer chez lui son fusil de chasse et, s'il fait nuit ou presque, prend également deux lanternes à pétrole. Au choix du Gardien, il peut également fournir une arme ou deux aux investigateurs.

Sur la piste des scouts

Les investigateurs doivent suivre la piste des boy-scouts sur toute une variété de terrains, c'est pourquoi des tests de *Pister* sont demandés à intervalles réguliers. Si les investigateurs ont Chef avec eux, c'est lui qui mènera la poursuite et sa grande compétence dans ce domaine sera un avantage pour le groupe. Si, d'une façon ou d'une autre, Chef est perdu, les investigateurs devront alors compter sur leurs propres compétences de *Pister*.
Un test de *Pister* raté ne signifie pas que le groupe a perdu la trace des scouts, mais seulement que les investigateurs passent du temps à suivre un mauvais chemin. Une fois qu'ils réalisent leur erreur, ils peuvent revenir en arrière et, à partir de leur position initiale, reprendre la bonne route.
Bien que les règles de *Pister* employées dans ce scénario garantissent que le groupe finisse par rattraper Élie et les scouts, les tests ratés coûtent du temps aux investigateurs et la perte de ce temps précieux aura une influence sur la manière dont se déroulera le point culminant du scénario.
Le Gardien doit partir du principe que les scouts ont trente minutes d'avance sur les investigateurs. Chaque fois que ces derniers ratent un test de *Pister* et perdent ainsi du temps à suivre un mauvais chemin, le Gardien doit ajouter quinze minutes à l'avance des boy-scouts. Il faut trente minutes à Élie pour effectuer correctement chaque sacrifice, de sorte que plus les investigateurs perdront du temps, plus les scouts compteront de morts.
Si les investigateurs convainquent George de retourner à leur véhicule avant d'entamer la poursuite, le Gardien doit leur assigner sur le champ une pénalité de quinze minutes. S'il estime qu'ils ont passé beaucoup trop de temps à discuter avec Winthrop, il doit également envisager la possibilité de leur infliger une pénalité de temps supplémentaire.

Suivre la piste en compagnie de Chef

À la différence des chiens de chasse tels que les limiers, les labradors suivent leur proie grâce à leur odeur flottant dans l'air. Ils n'ont pas besoin de préalablement renifler un objet ayant appartenu à la personne recherchée avant de commencer la poursuite, au contraire, ils vont et viennent, captant les

Valeurs dérivées

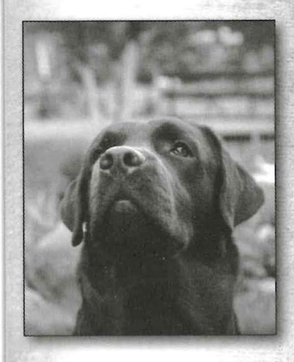
Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

Compétences

Se cacher	20 %
Discrétion	20 %
Écouter	35 %
Orientation	25 %
Pister	20 %
Psychologie	85 %
Sciences de la vie - histoire naturelle	40 %
Trouver Objet Caché	30 %

Combat

- Couteau de chasse 40 %
  Dégâts 1D6 + Impact
- Fusil de chasse de calibre 12 40 %
  Dégâts 4D6
- Fusil de chasse de calibre 12 35 %
  Dégâts 1D10+6
  (George a généralement une cartouche chargée dans un canon et une balle dans l'autre)



Chef

Fidèle compagnon

CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	06	Corpulence	30 %
POU	07	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	10
Mouvement	12

Compétences

Écouter	75 %
Pister	70 %

Combat

- Morsure 30 %
  Dégâts 1D6

Une excursion longue et pénible dans la nature sauvage

Le Gardien doit insister sur la difficulté de traverser ce terrain presque sauvage. L'épaisse végétation fournit de nombreuses occasions pour les investigateurs de se retrouver pris dans les bardanes et les ronces qui s'accrochent aux vêtements, à la peau et aux cheveux. Sans parler des pierres qui pénètrent dans les chaussures.
Même avant la tombée de la pluie, la vallée en question est un environnement humide et les investigateurs devront traverser un grand nombre de ruisseaux et contourner des étangs, c'est-à-dire des zones de boue parfois proches de marécages. Une fois que la pluie commence à tomber, le groupe se retrouve trempé toutes les fois qu'il évolue à ciel ouvert.
Les investigateurs ont de nombreuses occasions de rencontrer du sumac vénéneux (herbe à puce), du sumac occidental (herbe à poux), et du sumac à vernis, tous endémiques dans la région. Traitez l'exposition à ces plantes comme celle d'un poison ayant une VIR de 16. La réaction allergique qui s'ensuit n'entraîne aucune perte de Points de Vie, mais l'éruption cutanée est irritante et gênante. Il faut habituellement un jour pour que cette éruption apparaisse et elle n'aura donc probablement aucune conséquence sur le scénario, mais le Gardien voudra peut-être ensuite ennuyer les investigateurs avec, en appliquant par exemple des pénalités mineures à certains tests.
Le Gardien peut également choisir d'utiliser la menace des araignées, dont la veuve noire est la plus dangereuse (venin VIR 8). Le poison des araignées venimeuses peut avoir une VIR de 4 ou 5, ce qui n'est pas de nature à causer de vrais dégâts, mais les morsures peuvent toujours apporter leur lot de contrariété.

Toute cette humidité peut également entraîner une maladie attaquant le système immunitaire avec une VIR 12. Le Gardien peut exiger que les investigateurs effectuent des tests de *Volonté* pour éviter d'éternuer lorsqu'ils se cachent ou se déplacent furtivement, ou lorsqu'ils font quelque chose exigeant de la concentration ou une bonne motricité.

Fondamentalement, le Gardien doit attirer de temps en temps l'attention des investigateurs sur leur environnement inhospitalier. Bien que cela n'aura probablement pas d'effet direct sur le résultat final, le Gardien peut prendre en compte l'inadéquation des vêtements des investigateurs avec les lieux traversés dans le minutage de la poursuite, ainsi que tous les autres obstacles. Après tout, les scouts sont, eux, assez bien préparés pour leur excursion.



traces de l'odeur dans l'air et pointent dans une direction ou font des cercles quand l'odeur a finalement été localisée. Chef vagabonde souvent très en avant du groupe tout en suivant l'odeur de sa proie.
Empathique par nature, Chef aime les scouts, qui lui rendent visite et jouent avec lui, et capte le sentiment d'urgence de George et des investigateurs. Il est fidèle presque à l'excès et risquera sa vie sans arrière pensée dans toute confrontation à laquelle les investigateurs auraient à faire face.

Le chemin partant du campement

Un sentier assez visible conduit du campement jusque dans les bois. Chef, mis en alerte par l'urgence de la situation, se dresse et aboie dans cette direction, un comportement qu'il est presque impossible d'ignorer. Il y a de nombreuses traces du passage des scouts sur le sentier et, si un investigateur effectue un test de *Pister*, il repère parmi celles-ci un groupe d'empreintes d'adulte. À en juger par l'enjambée, il paraît évident que l'homme était en train de courir.
En suivant le sentier, les investigateurs constatent que les pins et les cèdres deviennent de plus en plus épais au fur et à mesure qu'ils s'enfoncent dans les bois. La lumière atteint à peine le sol de la forêt. Le bruit des pas du groupe est amorti par l'épaisse couche d'aiguilles tombées à terre.
Les investigateurs peu familiers avec la faune locale peuvent demander à George de quoi il en retourne. Il leur répondra qu'il n'y a pas ici de loups ni d'autres félins plus gros que le lynx, mais qu'on peut en revanche croiser des ours noirs. Les mocassins à tête cuivrée et crotales des bois, bien que rares, sont également un danger potentiel.

Feu Dudley

À 400 m de l'orée du bois, les investigateurs découvrent le corps du chef scout Dudley, couvert de sang, affalé contre une roche moussue. Le sommet de son crâne est éclaté. Des mouches et des fourmis rampent et bourdonnent autour de lui. À côté du corps se trouve une pierre rugueuse de la taille d'un pamplemousse, recouverte d'un mélange collant de sang, de cervelle et de fragments de crâne.
Voir le corps du chef scout assassiné coûte 1/1D4+1 points de Santé Mentale. Veillez à effectuer le test pour chaque personne présente. Le choc psychologique éventuel sera de courte durée, mais suffisamment long pour que le Gardien envisage de fixer une nouvelle pénalité de quinze minutes.
Un examen minutieux du cadavre permet de trouver de nombreuses lacérations et blessures par arme blanche sur les bras et le torse. Si un investigateur réussit un test de *Médecine* ou d'*Armes blanches : armes de mêlée*, il en conclut que les coups ont été infligés par une petite lame, comme celle d'un couteau de poche. Le corps est encore chaud.
Choqués par la mort du chef scout, George et Frank voudront néanmoins poursuivre. En dépit de ce que les investigateurs peuvent eux-mêmes suspecter, George et Frank sont incapables de penser que les scouts puissent être responsables d'un acte aussi odieux. Ils émettent toutes les hypothèses possibles, dont certaines assez farfelues, comme l'attaque d'un ours.
Le sentier continue de l'autre côté de la clairière.

Si les investigateurs ne sont pas encore retournés à leur véhicule ou à la ferme pour chercher du matériel, George et Frank conviennent maintenant tous les deux que c'est le moment. Le Gardien doit alors considérer qu'ils perdent quinze nouvelles minutes.

Le Sentier de la terreur

Comme indiqué précédemment, des tests de *Pister* sont requis pour rester sur la bonne voie. Le groupe pourra toujours se reprendre d'un échec à ces tests, mais il perdra alors du temps.
Le Sentier de la terreur est divisé en un certain nombre d'étapes qui poseront toute une série de problèmes aux investigateurs. À l'issue de chacune de ces scènes étapes, les investigateurs peuvent être invités à effectuer un nouveau test de *Pister* pour retrouver la piste. Les résultats d'un échec à ce test sont décrits dans la scène étape suivante.
Aucun test de *Pister* n'est nécessaire pour trouver et suivre le sentier battu qui s'éloigne de la scène du meurtre du chef scout plus profondément dans les bois.

1. Une route

Une marche de 3 km environ le long du sentier boisé accidenté prend plus d'une demi-heure, déposant finalement les investigateurs au bord d'une route non pavée à deux voies. Peu fréquentée, un seul véhicule l'emprunte effectivement une fois toutes les

Trajet ouest

LE SOMMET DE LA COLLINE
7. La route de Foxfield
6b. La tête
5. Talus
4. Route
8. La mort venant d'en haut
6a.

Trajet est

MARÉCAGE
2a.
1. Route
3b. Piège pour Chef
3a.
Feu Dudley
2b. Voie ferrée

1D6+4 minutes en journée et en début de soirée, et presque jamais après 22 heures.

Si les investigateurs repèrent un véhicule et lui font signe de s'arrêter, le conducteur n'aura rien vu de particulier dans le secteur, mais, si les investigateurs le lui demandent, pourra dénicher un téléphone quelque part pour appeler la police de l'État, même si elle ne sera d'aucune aide.

Dans l'intervalle, les scouts, en entendant les aboiements lointains de Chef, réalisent qu'ils sont suivis. Ils accélèrent la cadence, tout en prenant le temps de poser quelques pièges à destination de leurs poursuivants.

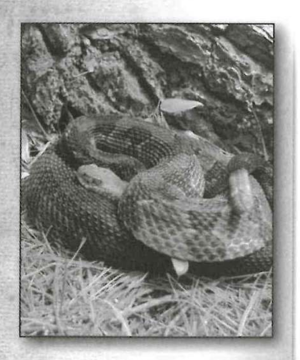
Le groupe doit effectuer un test de *Pister* aussitôt après avoir quitté cette étape.

2. Une voie ferrée

2a. Si le groupe rate son test de *Pister*, il erre en direction du nord, s'écartant de la piste proprement dite pour finir par se retrouver au bord d'un immense marécage qui leur bloque le passage. Trop profond et trop large pour qu'ils puissent le traverser, si les investigateurs se rendent compte de leur erreur, ils peuvent revenir en arrière et reprendre la bonne piste, mais perdent alors quinze minutes. S'ils s'entêtent à longer le marais, cela les fait retourner dans la direction opposée et effectuer un cercle presque complet. Ils peuvent toujours revenir en arrière, mais ils ont maintenant perdu trente minutes.

2b. En suivant le bon chemin, le groupe parcourt 3 autres kilomètres environ de forêt, traversant dans le même temps trois petits cours d'eau. Les deux premiers font à peine plus de quelques centimètres de profondeur et ne constituent qu'un petit obstacle, tandis que le troisième fait en revanche presque 30 cm de profondeur et près de 2,50 m de large. Une série de pierres arrondies forme un possible chemin sec, mais un investigateur doit effectuer un test d'*Endurance* à -20 % pour traverser le ruisseau sans glisser en plongeant un pied dans l'eau froide et en trempant ainsi sa chaussure et sa chaussette. La méthode la plus simple est d'enlever ses chaussures et ses chaussettes, et de traverser





Un crotale des bois

CON	07	Endurance	35 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	04	Puissance	20 %
TAI	02	Corpulence	10 %
POU	04	Volonté	20 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	06
Mouvement	08

Combat

• Morsure 70 %
Dégâts 1D2 plus poison VIR 10

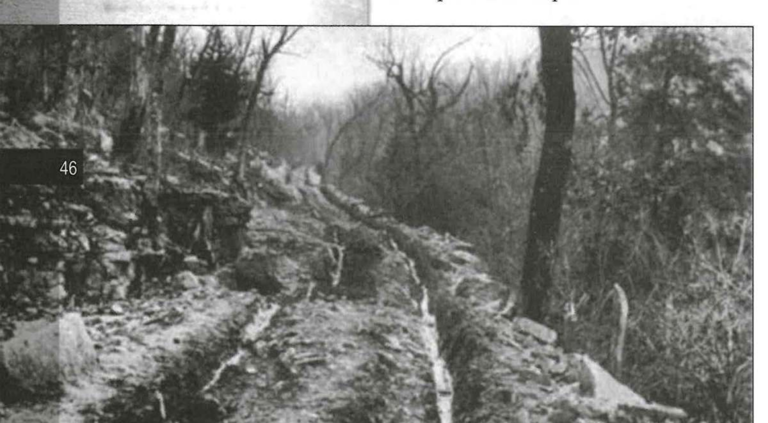
Perte de SAN

0/1D2 points

le cours d'eau avec le pantalon retroussé. Huit cents mètres plus loin, les investigateurs émergent des bois pour se retrouver au bord d'un champ de maïs envahi par la végétation. La piste des scouts traversant les broussailles s'avère facile à suivre.
Après huit cents mètres, ils tombent sur un petit talus comportant un ensemble de rails orientés nord-sud. À ce moment, les investigateurs entendent un coup de tonnerre et les cieux s'ouvrent. Des cordes se mettent à pleuvoir sur le groupe.
De l'autre côté des rails, les investigateurs plongent à nouveau dans les bois. Ils doivent effectuer un nouveau test de *Pister*.

3. Un piège mortel

3a. Rater le test de *Pister* voit les investigateurs errer dans la forêt et tourner en rond pendant environ quinze minutes avant de tomber finalement par hasard sur quelques empreintes de pas qui les remettent sur le bon chemin. Le Gardien doit alors noter une perte de temps de quinze minutes.
3b. Trente minutes plus tard, après avoir marché près de deux kilomètres et demi, Chef trotte une quinzaine de mètres en avant du groupe quand un bruit sec se fait entendre, suivi d'un jappement du chien qui tombe alors sur le côté. Un piège habile a surpris le pauvre animal, l'étranglant avec un nœud coulant.
George et les investigateurs peuvent atteindre Chef en un round, mais le chien a besoin de faire un test d'*Endurance* ou de subir 1D3 points de dégâts. Toute personne effectuant un test d'*Agilité* peut défaire le piège, mais pendant cette procédure, Chef doit effectuer un test d'*Endurance* à -10 % ou subir 1D3 points de dégâts. Si l'investigateur rate son test d'*Agilité*, il peut réessayer au round suivant, Chef ayant alors besoin d'un test d'*Endurance* à -20 % pour éviter tout dégât, et ainsi de suite.
Si on parvient à le libérer, un test de *Premiers soins* permet de guérir Chef d'1D2 Points de Vie. Si Chef meurt, George semble très affecté et a les larmes aux yeux.
Aucun test de *Pister* n'est requis pour atteindre la prochaine étape.



4. Une nouvelle route

Trois quarts d'heure plus tard et après avoir parcouru 4,5 km environ, les investigateurs émergent des bois et se retrouvent devant une nouvelle route de terre. Six mètres à ciel ouvert les en séparent. De l'autre côté se dresse un grand talus abrupt, symbole des collines et des vallées profondes situées au-delà.
De leur point de vue privilégié, les investigateurs peuvent apercevoir une Chevrolet d'un modèle récent, à moitié garée sur le bas-côté. Si c'est la nuit, ses phares sont allumés.
Deux personnes gisent sur la chaussée, près de la voiture. S'il fait sombre, un test de *Trouver Objet Caché* est requis pour voir autre chose que deux objets sombres.
En s'approchant de plus près, le groupe découvre deux personnes gisant mortes sur la chaussée, un homme et un jeune garçon. Le garçon est roulé en boule dans une position peu naturelle à l'avant de la voiture, de toute évidence un scout, et de toute évidence mort. L'homme, entre deux âges, gît sur le ventre à côté de la voiture, une lance grossière émergeant de son dos. Le sang provenant des nombreuses blessures de l'homme forme une mare sombre autour du cadavre. La perte de Santé Mentale est de 1/1D3 points.
Le garçon est l'un des scouts, tué accidentellement quand, en essayant de suivre ses camarades, il fit un brusque écart juste au passage d'une voiture arrivant à toute allure. L'aile avant gauche fortement cabossée de l'automobile est la preuve de ce triste évènement. Le conducteur, sorti de sa voiture pour apporter son aide, fut pris à partie par les autres scouts, qui le tuèrent avec des couteaux et des lances de fortune.
Les deux cadavres sont encore chauds.
Aucun test de *Pister* n'est nécessaire pour se rendre à l'évidence qu'un groupe de personnes a récemment gravi le talus terreux escarpé de l'autre côté de la route.

5. Escalader le talus

L'escalade du talus glissant situé de l'autre côté de la route s'avère être un véritable défi et les scouts meurtriers ont fait tout leur possible pour la rendre encore plus difficile. La pluie incessante a détrempé le talus de terre en le transformant en un amas de boue. Atteindre le sommet nécessite de réussir un test d'*Athlétisme*, ou l'investigateur glisse et redescend vers le bas-côté de la route. Aucun dégât n'est alors encouru, mais la boue s'ajoute à la détresse dont souffre probablement déjà une grande partie du groupe. Ceux qui parviennent au sommet constatent que le succès a ses inconvénients – les scouts ont installé un piège à destination de leurs poursuivants.

Si Chef accompagne le groupe, il essaye de les en avertir. Ayant tiré les leçons de sa dernière rencontre avec un piège, il se tient aux aguets et, près du sommet du talus, se met à aboyer furieusement, refusant d'avancer. Les investigateurs peuvent faire ce qu'ils veulent de cet avertissement.
Si Chef n'est pas là, ou si le groupe ignore ses appels, la première personne à atteindre le sommet saisit accidentellement un fil de détente, libérant une lourde bûche que les scouts ont suspendue aux branches d'un arbre. Elle tombe, à plat, sur le bord du talus, puis rebondit et roule jusqu'à la route. Les personnes escaladant le talus ont 50% de chances de se trouver sur le chemin de la bûche. Si c'est le cas, elles peuvent effectuer un test d'*Athlétisme* pour l'éviter, celles qui ratent leur test subissant 1D3 points de dégâts. La personne qui a déclenché le piège n'a, elle, pas le temps de réagir et subit automatiquement 1D6 points de dégâts.
Si les investigateurs prêtent attention aux avertissements de Chef et déclarent expressément qu'ils recherchent un piège, la personne qui atteint précautionneusement le sommet du talus trouvera le fil de détente. Cependant, si elle rate un test d'*Agilité*, elle le déclenchera de toute façon accidentellement et les investigateurs subiront les mêmes conséquences que celles décrites ci-dessus. Une fois le piège découvert, il est assez facile de le déclencher sans risque, ou les investigateurs peuvent simplement redescendre quelques mètres sur la route et remonter plus loin sur le talus.
De là, le sentier s'enfonce dans une forêt dense, faite de hêtres et de chênes, grimpant des collines escarpées et suivant des vallées basses. Après quinze minutes de marche, les investigateurs doivent effectuer un nouveau test de *Pister*.

6. Mort sur le Sentier

6a. Si les investigateurs perdent leur chemin, ils divaguent vers le sud et finissent par se retrouver dans une zone rocheuse de faible altitude. Le sentier semble s'arrêter face à une colline escarpée couverte de cailloux, dont beaucoup ont dégringolé la pente pour former à ses pieds un tas en équilibre. Les investigateurs peuvent soupçonner la présence d'une grotte cachée derrière l'amas de pierres. Si ce n'est pas le cas, autorisez-les à effectuer un test d'*Intuition*.
Mais c'est une mauvaise idée… Il n'y a rien derrière les pierres, sauf davantage de pierres puis le flanc de la colline. Chaque fois qu'un investigateur déplace une pierre du tas, il a 10% de chances de trouver un crotale des bois qui frappera sans prévenir.

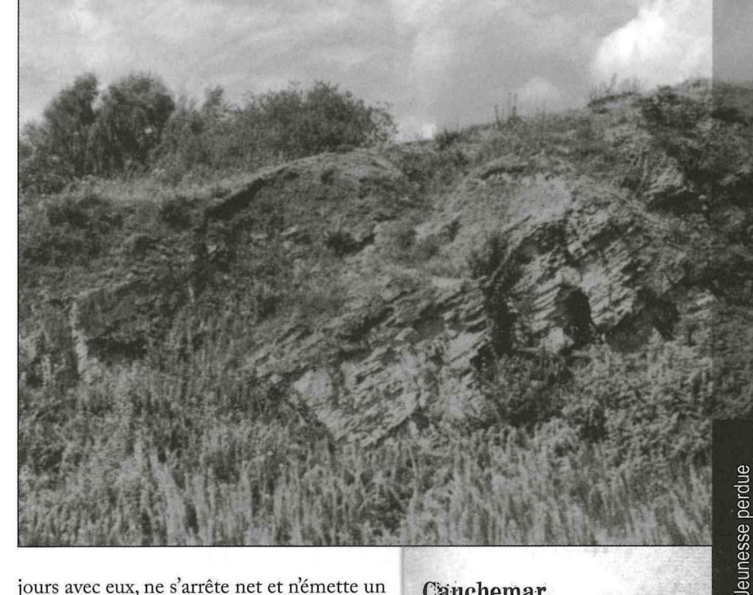
6b. Une fois revenus sur le bon chemin, les investigateurs traversent près de 5 km de bois épais avant que Chef, s'il est toujours avec eux, ne s'arrête net et n'émette un gémissement plaintif. Si le chien est absent, le groupe tombe simplement sur la scène.
Là, au beau milieu de la piste, montée sur un bâton enfoncé dans la terre, se trouve la tête décapitée d'un boy-scout – les yeux ouverts, la langue pendante. Le corps se trouve à proximité, roulé dans les broussailles à côté du sentier, à peine caché de la vue. La perte de Santé Mentale est de 1/1D6 points.
Le malheureux est tombé malade sur le chemin, sans doute à cause de la substance qu'Élie avait glissée dans sa nourriture. Vomissant la matière toxique, le scout a soudain été libéré du contrôle d'Élie et a essayé de s'enfuir en courant. Mais les autres l'ont alors encerclé, tué, puis ont mutilé son corps et monté sa tête sur un bâton. Les scouts espèrent que ce spectacle macabre écartera, au moins pendant un court moment, leurs poursuivants de leurs traces.
Élie a fait un bon usage de la mort du scout en la transformant en un sacrifice destiné à appeler une assistance surnaturelle que les investigateurs vont bientôt rencontrer.
Aucun test de *Pister* n'est nécessaire pour atteindre l'étape suivante.

7. La route de Foxfield

Une route de terre à deux voies, renforcée par du bois disposé transversalement, mène au nord de la ville de Foxfield et traverse, au sud, la rivière Miskatonic en direction de la voie rapide d'Aylesbury. Au nord de l'embranchement de Tewksbury et au sud de la plupart des fermes de Foxfield, la route est peu empruntée.
L'autre côté de la route ramène les investigateurs dans la forêt dense.

8. La mort venant d'en haut

Un kilomètre et demi plus loin, Chef s'arrête à nouveau, cette fois-ci en grognant d'un air



Cauchemar hyperboréen

CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	08	Corpulence	40 %
INT	06	Intuition	45 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 12
Mouvement 04/12 en vol

Compétences
Se cacher 90 %

Combat
• Langue râpeuse : automatique
Dégâts 1D3 + absorption d'1 point de POU

Protection
2 points de peau épaisse

Perte de SAN
1/1D6 points
Une fois que la créature s'est enroulée autour de sa victime, il est presque impossible de la forcer à la relâcher – elle doit être tuée. Les armes à feu et les gourdins causant presque autant de dégâts à la victime qu'à la créature, le couteau est le meilleur choix dans cette situation. Chef se joindra certainement au combat.

Note pour le Gardien : en fonction de divers facteurs, le Gardien peut vouloir ajouter une ou plusieurs créatures à cette rencontre.



menaçant, le dos hérissé et la queue rentrée entre les jambes. Si le chien n'accompagne pas le groupe, un test d'*Écouter* permet de détecter un bruissement imperceptible dans les branches, juste à quelques mètres du sentier.

Quoi qu'il en soit, lorsque les investigateurs avancent, une forme sombre, possédant de larges ailes et ressemblant un peu à une petite raie manta couverte d'une fourrure brun foncé plonge soudain des branches sur l'investigateur le plus proche. La créature, invoquée d'un plan inconnu par Élie, attaque l'investigateur qu'elle a choisi en s'enroulant autour de sa tête et en essayant au round suivant d'enfoncer de force une longue langue râpeuse dans sa gorge. Ces deux attaques réussissent automatiquement, bien que les investigateurs avertis du danger – soit par Chef, soit par un test d'*Écouter* réussi – puissent effectuer un test d'*Athlétisme* afin d'éviter la créature. Si cette dernière est esquivée, elle descend en piqué, puis remonte pour effectuer une deuxième attaque. L'attaque de langue râpeuse et les dégâts qui en résultent commencent au deuxième round après que la créature se soit fixée à sa victime.

S'ils sont alertés par Chef ou ont réussi leur test d'*Écouter*, les investigateurs auront le temps de tirer, à condition qu'ils aient leurs armes à la main. Sinon, la créature s'abat librement et frappe sa victime à terre.

Le rituel accompli au sommet de la colline

Le premier signe que les investigateurs auront de la présence des scouts, sera quand, un kilomètre et demi plus loin, dans une ouverture entre les arbres, ils repèreront les garçons au sommet d'une colline arrondie à environ 400 m de distance. Si c'est la nuit, les torches de fortune des scouts illuminent la scène. La distance est grande et, à moins que les investigateurs n'aient emporté des jumelles, il est difficile de distinguer les détails. Le Gardien doit adapter la scène en fonction du temps que les investigateurs ont perdu et, par conséquent, du nombre de sacrifices qui ont déjà eu lieu.

Les scouts sont debout et forment un cercle, deux garçons se trouvant au centre ; l'un d'entre eux est agenouillé tandis que l'autre se tient derrière lui. Si les investigateurs ont réussi à atteindre l'endroit sans avoir subi de pénalités de temps, ils arrivent juste à temps pour voir les dernières secondes du premier sacrifice. En fonction du temps perdu à la poursuite des scouts, un ou plusieurs de ces derniers gisent peut-être déjà morts au sommet de la colline.

Tandis que les investigateurs observent la scène, le garçon placé derrière le scout agenouillé plonge un couteau dans le cou de sa

victime, suivi par les membres du cercle qui se jettent sur lui avec des lances de fortune et des couteaux de poche – en un instant, il est mort. Les témoins de cette terrible scène subissent une perte de 1/1D4 points de Santé Mentale.

Le nombre réel de scouts dépend de la concordance étroite avec laquelle le groupe est resté sur le bon sentier. Chaque rituel sacrificiel nécessite trente minutes de temps. Au moment où les investigateurs arrivent, il est probable qu'il y ait plus d'une victime gisant morte au sommet de la colline.

Interrompre la cérémonie

Les investigateurs voudront certainement mettre un terme à ces actes criminels. S'ils hésitent, George et Frank insistent pour qu'ils aillent de l'avant.

S'ils sont raisonnablement silencieux, les investigateurs parviennent à s'approcher au pied de la colline sans être repérés, ce qui les laisse à une cinquantaine de mètres des garçons. La colline est curieusement aride et nue, et aucun moyen ne permet de s'en rapprocher davantage sans être instantanément repéré.

Si Élie et les scouts remarquent les investigateurs, ils se mettent en position défensive, les scouts s'alignant en rang devant Élie, lances faites maison et couteaux de poche prêts à servir.

Les investigateurs peuvent essayer de négocier, mais Élie ne l'entendra pas de cette oreille et exigera que les investigateurs quittent l'endroit. Si le groupe commence à avancer, Élie agit.

Marmonnant et chantonnant dans une langue étrange, il lance un sortilège sur l'un des garçons qui libère la substance qui était en lui. Tandis les investigateurs regardent la scène, le garçon commence à se contracter et à frissonner, puis sa peau s'assombrit tout à coup, les traits de son visage disparaissent, et il ne devient plus qu'un avec la matière, se transformant en une forme noire molle qui dévale la colline en direction des investigateurs.

Élie continue à lancer des sortilèges sur ses fidèles, en les envoyant affronter ses agresseurs, bien qu'il ait besoin de trois rounds de repos entre chaque lancer.

Si Élie est attrapé seul, s'il manque de sbires à ses ordres, ou si les investigateurs progressent de façon constante contre lui, il entreprend une démarche désespérée et lance sur lui le sortilège de renaissance prévu, en dépit du fait qu'il soit encore en deçà du nombre de sacrifices nécessaires.

Avec un rituel rapide, au moyen d'une gestuelle et en criant le mot de pouvoir « Zarriqua-kal », Élie commence à se transformer sous les yeux des investigateurs.

Élie soudain se tord et vomit à terre. Son dos se met à gonfler, déchirant sa chemise et révélant une bosse noire luisante qui grossit chaque seconde, des appendices humains tombants en germent, s'agitant violemment à l'aveuglette. Un visage apparaît dans la bosse noire. Il émet un rictus, puis se développe en une tête, tandis que ses longues jambes trouvent le sol. Il se dresse sur ses longues jambes grêles nouvellement poussées, soulevant du sol ce qui reste d'Élie dé-



Élie Corey
Garçon perdu

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact -2
Points de Vie 10
Santé Mentale 0

Compétences
Athlétisme 45 %
Discrétion 50 %
Se cacher 50 %

Combat
• Couteau de poche 45 %
Dégâts 1D4 + Impact
• Lance de fortune 35 %
Dégâts 1D6+1 + Impact
• Art martial (lutte) 50 %
Dégâts spéciaux (la FOR effective est de 26 pour les manoeuvres de lutte à cause de la contamination)
• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3 + Impact

La Larve hybride

CON	14	Endurance	70 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 13
Mouvement 12

Combat
• Fouet 90 %
Dégâts 1D6
• Morsure 40 %
Dégâts 1D6
• Tentacule 60 %
Dégâts 1D6

Protection
La forme malléable fournit 1D2 points de protection contre n'importe quelle arme

Perte de SAN
1/1D6 points

Cinq scouts malveillants

	n°1	n°2	n°3	n°4	n°5
APP/Prestance %	11/55	12/60	13/65	12/60	10/50
CON/Endurance %	11/55	10/50	12/60	9/45	13/65
DEX/Agilité %	9/45	12/60	10/50	14/70	15/75
FOR/Puissance %	9/45	8/40	9/45	8/40	8/40
TAI/Corpulence %	9/45	7/35	8/40	8/40	8/40
ÉDU/Connaissance %	9/45	8/40	7/35	6/30	8/40
INT/Intuition %	10/50	11/55	13/65	12/60	8/40
POU/Volonté %	8/40	10/50	12/60	13/65	9/45
Valeurs dérivées					
Impact	+0	-2	+0	-2	-2
SAN	30	40	50	55	35
Points de Vie	12	9	10	9	11

Compétences
Athlétisme 40 %
Se cacher 50 %
Discrétion 50 %

Combat
• Couteau de poche 35 %
Dégâts 1D4 + Impact
• Lance de fortune 35 %
Dégâts 1D6+1 + Impact
• Art martial (lutte) 50 %
Dégâts spéciaux (la FOR effective est FOR x2 pour les manoeuvres de lutte à cause de la contamination)
• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3 + Impact

Zalothos renaissant

CON	20	Endurance	99 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	20	Puissance	99 %
TAI	18	Corpulence	90 %
INT	28	Intuition	99 %
POU	26	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	22
Mouvement	07

Combat

- Bras griffants (x2) 90 %
  Dégâts 1D6 + Impact
- Griffes d'« Élie » 45 %
  Dégâts 1D3 + Impact
- Morsure 40 %
  Dégâts 1D6 + Impact
- Tentacule 60 %
  Dégâts 1D6 + Impact

Protection
La nouvelle forme de Zalothos absorbe 1D3 points de dégâts

Sortilèges
Arrêt cardiaque, Flétrissement, Hypertrophie cérébrale, Infliger la cécité, Poigne de Nyogtha

Perte de SAN
2/1D10 points

La Chose à l'intérieur de la tête d'Élie

CON	14	Endurance	70 %
DEX	20	Agilité	99 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	02	Corpulence	10 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	NA
Mouvement	12

Combat

- Se jeter contre le visage de quelqu'un 45 %
  Dégâts spéciaux : suffocation

Perte de SAN
1/1D6 points

sormais racorni et laissant le garçon à peine conscient qui pend à son côté, comme un frère siamois mort depuis longtemps.

Le bromure de potassium

Il est possible que les investigateurs puissent neutraliser les scouts avant que l'un d'entre eux ne se transforme en horreur. Les scouts réagiront tel qu'il est décrit précédemment, vomissant la substance noire et récupérant vite, bien que ne se souvenant d'aucun événement postérieur à leur dernier repas. Pour Élie, c'est une tout autre histoire.

Si on donne du potassium à Élie, il se contracte violemment, ses yeux se révulsent, et il vomit avec force une masse de matière noire faisant presque la taille d'un cerveau en direction du visage de la personne la plus proche. Cette dernière peut l'éviter en réussissant un test d'*Athlétisme*. Voir cette matière informe coûte 1/1D6 points de Santé Mentale.

Si la matière atterrit sur le visage de la personne, elle enfonce par à-coups une partie de sa substance dans la gorge de cette personne, en essayant de l'étouffer. La victime doit, au premier round, réussir un test d'*Endurance* à +20 %, à moins qu'elle soit choquée, auquel cas le test d'*Endurance* débute à +10 %. Toute personne, y compris la victime, peut essayer d'arracher la matière noire du visage de l'individu agressé en effectuant un test de FOR contre FOR sur la Table de Résistance. Seules la victime et une autre personne peuvent effectuer cette tentative à chaque round, mais elles doivent effectuer des tests séparés. Si la matière atterrit d'abord sur le sol, elle saute sur la victime le round suivant. Si l'attaque réussit, elle commence immédiatement à entraver la respiration de sa victime.

Au bout de cinq rounds, ou après avoir tué une victime, la matière-larve se met à frissonner, meurt, puis se liquéfie. On ne peut malheureusement rien faire pour Élie.

Conclusion

Il faut espérer que les investigateurs pourront secourir quelques-uns des garçons et qu'ils les ramèneront à la civilisation. Si les investigateurs n'ont pas réalisé l'efficacité de potassium dans le traitement des enfants contaminés, il est possible que les médecins finissent par la comprendre. Mais il sera alors trop tard pour Sarah Reid, car la larve aura d'ici là complètement dévoré son cerveau. Les scouts souffrent de lésions cérébrales, mais s'en remettront.

Si l'un des enfants est tué ou sérieusement blessé par les investigateurs, il y aura très probablement des conséquences judiciaires, à moins qu'ils aient parfaitement réussi à dissimuler leurs actions ou puissent, d'une façon ou d'une autre, convaincre les autorités de leur nécessité.

Les investigateurs gagnent 2D6 points de Santé Mentale pour avoir arrêté le rituel. Ils gagnent également 2 points de Santé Mentale pour chaque enfant sauvé. Si la population d'Arkham est consciente que les investigateurs ont contribué à sauver les enfants (et d'autres victimes potentielles), les investigateurs gagnent également 5 % à leur compétence de *Crédit*.



Nouveau sortilège : Hypertrophie cérébrale

Ce sortilège ne requiert qu'un round de temps d'incantation et est accompli avec une courte psalmodie. Si le sorcier remporte la confrontation de ses Points de Magie avec ceux de la victime sur la Table de Résistance, le sortilège prend effet le même round que celui du lancer, mettant la victime à genoux tandis que son cerveau commence à enfler, faisant pression contre l'intérieur de son crâne et lui infligeant 1D3 points de dégâts à chaque round jusqu'à ce que le lanceur de sortilèges soit tué ou neutralisé. Il coûte 1D20 points de Santé Mentale et 1 Point de Magie pour initier le processus + un nombre variable pendant la durée du sortilège. Le sorcier dépense un nombre de Points de Magie égal au double des dommages infligés.

Si la victime perd tous ses Points de Vie, le cerveau a, en gonflant, dépassé les limites et fait exploser la boîte crânienne, émergeant à travers le crâne fendu en une masse blanchâtre qui se répand au sol pendant que la victime meurt.



Scénario 3 :

L'esprit d'entreprise

par Oscar Rios

Une histoire tragique survenue il y a plus d'un siècle dans le village de Dunwich va peut-être pouvoir trouver sa conclusion…

En quelques mots...

Pris à la gorge par une situation financière difficile, un couple de fermiers relance l'affaire macabre de la scierie de 1806 à Dunwich afin de remporter un concours organisé par *L'Annonceur d'Arkham* et destiné à prouver l'existence des fantômes. Malheureusement, cette scierie est réellement hantée et l'esprit qui se nourrit de la Santé Mentale des gens est plus qu'heureux de voir les investigateurs investir l'endroit.

Implication des investigateurs

- Si les investigateurs sont connus pour leur intérêt pour le paranormal, ils peuvent être embauchés par *L'Annonceur d'Arkham* afin d'assister Floyd Tobey dans sa tâche.
- S'ils fréquentent l'université Miskatonic, le Dr Elliott Mills a pu leur demander de retrouver à Dunwich un certain Harold Bishop, un étudiant en histoire qu'il appréciait beaucoup, mais qui est rentré chez lui du jour au lendemain sans terminer sa licence.
- Enfin, les investigateurs peuvent être des proches de Tobey ou de ses parents et ces liens les amènent à apporter leur aide au journaliste quelque peu maladroit.

Enjeux et récompenses

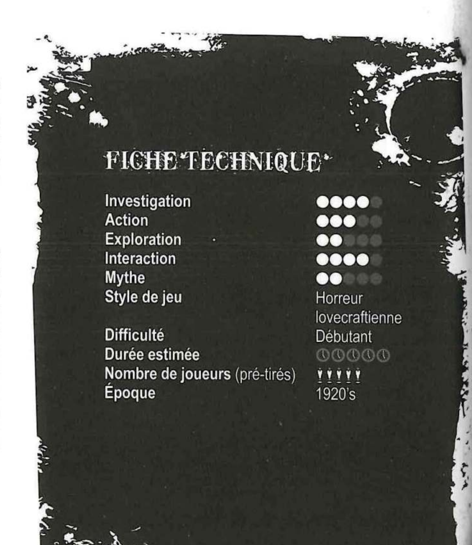
- **Prendre pied à Dunwich** et comprendre les enjeux du problème.
- **Se rendre compte que la scierie est réellement hantée** et découvrir l'endroit précis où réside l'esprit.
- **Parvenir à exorciser les lieux.**

Ambiance

Dans l'inquiétant village de Dunwich, où les gens regardent souvent de travers les étrangers, l'attitude des investigateurs vis-à-vis de la population locale sera capitale pour la réussite de l'enquête et peut-être même pour sauver leur peau. Certaines personnes pourraient les aider, à condition qu'ils se montrent sous un jour tolérant. Plonger dans l'histoire sombre des lieux n'est pas toujours de tout repos…

Notes

Comme pour les scénarios précédents, l'ouvrage *Les Terres de Lovecraft/Arkham* (volume n°12), mais également *Les Terres de Lovecraft/Dunwich* (volume n°15), parus aux Éditions Sans Détour, sont très utiles. Tous les éléments sur lesquels ce scénario se base sont d'ailleurs tirés des pages du second ouvrage, qui comporte également une carte des plus utiles pour gérer les déplacements des investigateurs dans la campagne profonde de Dunwich. C'est pourquoi, pour chaque lieu et personnage référencés dans ces livres, nous avons ajouté entre crochets le numéro qui y renvoie directement, suivis d'un « A » pour le premier et d'un « D » pour le second.



FICHE TECHNIQUE

Investigation	●●●●
Action	●●●
Exploration	●●
Interaction	●●●●
Mythe	●●
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	◷◷◷◷◷
Nombre de joueurs (pré-tirés)	5
Époque	1920's

A l'affiche

Les époux Blake
Ces deux fermiers sont aux abois financièrement et, habitant la campagne de Dunwich, ils connaissent, comme tous les gens du coin, la terrible histoire de 1806. Ils ont ainsi eu l'idée de participer au concours lancé par *L'Annonceur d'Arkham* portant sur les lieux hantés. C'est sans doute chez eux que logeront le journaliste couvrant l'enquête et les investigateurs qui l'accompagnent, quelques dollars par jour pour la pension représentant déjà pour ces agriculteurs endettés une bouffée d'oxygène.

Floyd Tobey
Journaliste nommé sur l'affaire, c'est un homme sympathique, mais sans grande compétence. Les investigateurs seront plus que les bienvenus s'ils décident de lui apporter leur aide – y compris sur le plan financier, car Tobey est très regardant sur la question.

Marie Bishop
Une des personnes les plus ouvertes de ce village énigmatique qu'est Dunwich, les investigateurs n'ont rien à craindre d'elle, au contraire. Bien qu'au départ missionnée pour les surveiller, elle se prend vite au jeu de l'enquête, qui porte sur un sujet qui l'intrigue et sur lequel elle souhaite en savoir plus, et pourra être d'un grand secours si les investigateurs tombent aux mains de brutes campagnardes qui ne voient pas d'un bon œil des étrangers fouiner dans le coin.

L'esprit qui hante la scierie
Cet esprit malveillant est la cause du drame qui s'est noué en 1806, quand des garçons furent retrouvés coupés en deux dans l'enceinte de la scierie où ils étaient entrés illégalement. Profitant d'une faille dans un rituel destiné à lier un esprit bienveillant à la scierie afin d'amener prospérité et réussite à l'entreprise, il a investi les lames de scie. Resté seul emprisonné dans ces lames après la fermeture de l'usine au bout de deux ans, il attend que de nouvelles proies s'offrent à lui. Il fera tout pour éviter d'être chassé de son lieu d'accueil et peut se révéler extrêmement dangereux.

Présentation

Tout en haut de la vallée du Miskatonic, à la frontière entre le Massachusetts et le New Hampshire, réside le village isolé et rarement visité de Dunwich. Endroit modeste – certains diraient arriéré – Dunwich est une petite bourgade où presque tout le monde se connaît. Des localités telles que celle-ci sont toujours associées à quelques histoires intéressantes, quelques cadavres dans le placard ou une légende locale qui fait une lecture passionnante. Du moins, c'est ce que Harvey Gedney, directeur-rédacteur en chef de *L'Annonceur d'Arkham* [n° 130A], espère.

Depuis plus de trois ans, une offre permanente court de sa part : si quelqu'un peut apporter une preuve irréfutable sur l'existence des fantômes – une maison hantée ou quelque chose de similaire –, le journal imprimera son histoire et lui versera une récompense de 500 $. Jusqu'à présent, les anecdotes qui lui ont été soumises se sont résumées à beaucoup de bruit pour rien.

Gedney a récemment reçu une lettre, écrite dans un anglais ancien parfois incertain. Elle racontait l'histoire à dormir debout d'une scierie hantée dans laquelle, en 1806, de jeunes garçons auraient été coupés en deux sur toute leur longueur. L'auteur de cette lettre, Herman Blake, de Dunwich, affirme que l'usine fut fermée après seulement quelques années d'activité parce que personne ne voulait plus y travailler. Il semblait que quiconque passait le moindre moment sur place se mettait à souffrir d'horribles cauchemars. La plupart des résidents du coin, aujourd'hui encore, prétendent que l'endroit est hanté. Gedney vient d'affecter cette histoire au journaliste à temps partiel Floyd Tobey, et ce dernier espère en tirer un bon article. Janvier est un mois de vaches maigres pour les nouvelles.

Le voyage jusqu'à Dunwich n'est jamais une partie de plaisir, mais à cette époque de l'année, il prend la forme d'une véritable aventure. Les routes sont mouillées du fait de la fonte des neiges et des endroits rendus glissants à cause de la glace peuvent faire sortir une voiture de la route. Mais Tobey est déterminé à obtenir son histoire et s'est arrangé pour pouvoir rencontrer Herman Blake et découvrir s'il y a quelque vérité dans cette histoire.

Bien que ce scénario soit écrit pour se dérouler au cours du mois de janvier ou des autres mois d'hiver, il sera facile pour le Gardien d'ajuster certains détails afin d'adapter l'aventure à d'autres saisons de l'année, y compris au cœur de l'été.

Informations pour le Gardien

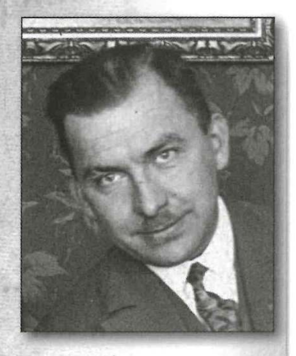
Herman et Nancy Blake sont sur le point de perdre leur ferme au profit de la banque, à moins qu'ils ne puissent verser 250 $, et vite. En désespoir de cause, ils ont écrit à *L'Annonceur d'Arkham*, pour leur parler de la scierie de 1806 et de sa sombre histoire. Leur espoir est que le journal parviendra à prouver que l'endroit est hanté et leur versera la récompense de 500 $. Cela leur permettrait de sauver leur ferme et d'avoir un peu d'argent pour se remettre à flots.

Mis à part s'entretenir avec les Blake, le journaliste Floyd Tobey a également l'intention de retrouver un ancien étudiant en histoire de l'université Miskatonic nommé Harold Bishop. On présente ce dernier comme expert de l'histoire de Dunwich et Tobey espère obtenir quelques informations supplémentaires sur l'historique de la scierie afin d'étoffer son histoire.

Plusieurs dangers potentiels parsèment ce scénario. Le premier est le culte local des païens adorateurs de la nature appelés Croyants. Ce groupe ne veut pas que les choses étranges qui se déroulent dans leur village se retrouvent dans les journaux. De telles histoires pourraient attirer des visiteurs indésirables, posant des questions indésirables, à la recherche de choses qu'il vaudrait mieux laisser tranquilles. À cette fin, le culte assigne à un membre supérieur – l'institutrice Marie Bishop – la mission d'infiltrer l'équipe d'investigateurs, de surveiller leurs activités et, éventuellement, de saper leurs efforts. Mais Marie reste elle-même curieuse au sujet de la légende de la scierie, et joindra très vraisemblablement ses efforts à ceux des investigateurs afin de résoudre le mystère une fois pour toutes.

Un autre danger potentiel est représenté par des bons à rien du pays qui sont obsédés par la recherche de la cachette de « l'or des Whateley ». Il y a bien longtemps, le clan Whateley avait recours à un procédé alchimique pour créer de petites quantités d'or, qu'ils battaient alors sous la forme de pièces de monnaie. Le processus effectif est oublié depuis longtemps, mais beaucoup de personnes à Dunwich sont encore convaincues que les Whateley possèdent quelque part une mine d'or secrète, ou au moins une chambre forte perdue remplie de pièces d'or. Certains habitants seraient prêts à tuer pour obtenir cette information. Les premiers d'entre eux sont le contrebandier d'alcool local, Amos Whateley [n° 119D], son cousin Lem Whateley [n° 68D], et les Potter dégénérés – Temple Potter [n° 917D] et ses deux cousins, les frères Jubal et Jedediah [n° 916D]. Ces cinq hommes sont convaincus que les étrangers fouinant autour de la vieille scierie sont sur la piste du trésor des Whateley. De nature violente et impitoyable, ils sont plus que prêts à arranger un « accident » pour tenir les investigateurs à l'écart.

Le dernier danger est la scierie elle-même, qui est réellement hantée [n° M4D]. Il y a plus d'un siècle, alors qu'elle était encore en construction, le superviseur de l'usine, Avern Whateley, rata un sortilège destiné à faire fusionner un esprit bienveillant avec les quatre grandes lames de scie. Ce rituel était supposé procurer à la scierie une « âme amicale » et assurer la prospérité



Floyd Tobey
30 ans, journaliste médiocre

APP	11	Prestance	55 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	09
Santé Mentale	50

Compétences

Athlétisme	25 %
Baratin	15 %
Bibliothèque	65 %
Crédit	35 %
Conduite	55 %
Négociation	25 %
Persuasion	25 %
Photographie	50 %
Trouver Objet Caché	35 %

Combat

• Bagarre	20 %
Dégâts 1D3 + Impact	
• Lutte	15 %
Dégâts spéciaux	

de la nouvelle entreprise. Malheureusement, l'esprit s'avéra être malveillant, assoiffé de vie et de sang humains. Il fut d'ailleurs responsable de la mort de trois garçons qui étaient entrés par effraction dans l'usine juste avant l'ouverture officielle et des cauchemars qui affligèrent les ouvriers pendant les quelques années où la scierie resta en activité. Les investigateurs peuvent découvrir les moyens de faire sortir cette force maligne de l'usine et de Dunwich, mais cela s'avérera périlleux.

Informations pour les investigateurs

Il existe plusieurs manières pour impliquer les investigateurs. Ils peuvent être des enquêteurs bien connus du paranormal, embauchés par *L'Annonceur d'Arkham* pour accompagner Floyd Tobey et l'assister sur cette histoire. Ou bien être envoyés par le Dr Elliot Mills, professeur d'histoire à l'université Miskatonic, avec pour mission de persuader son étudiant autrefois préféré, Harold Bishop [n° 522D], de revenir à Arkham pour terminer sa licence. Ils peuvent même avoir lu un texte de présentation accrocheur dans *L'Annonceur d'Arkham* faisant allusion à un article à venir qui portera sur une usine hantée du canton de Dunwich et décider de faire le voyage par pure curiosité. Peut-être le journaliste Floyd Tobey est-il le cousin de l'un des investigateurs et ses parents inquiets veulent-ils que quelqu'un veille sur lui. Si les investigateurs se présentent et proposent leur aide à Floyd, il accepte avec joie – tant que les investigateurs payent leurs dépenses, bien entendu.

Âgé maintenant de 30 ans, Tobey arrive armé d'un petit appareil-photo monté sur un trépied repliable, une machine à écrire portative, un fidèle bloc-notes et un stylo, une lampe-torche fiable, des vêtements chauds d'hiver, et une bonne paire de bottes. Méticuleux par nature, Floyd a soigneusement planifié ce voyage dans les moindres détails.

C'est un homme plaisant, à peine passable dans son travail, mais sympathique. Un peu trop petit, un peu trop grassouillet, avec une calvitie naissante, ce qui manque à Tobey en compétences journalistiques, il le compense par son enthousiasme. Sceptique de bout en bout, une fois confronté à la preuve du paranormal, il pourra s'effondrer.

Il conduit une Ford Model T 1922 bien entretenue qui, bien que glaciale en raison de l'absence d'un système de chauffage, se tiendra admirablement sur la route parfois glissante qu'est l'autoroute d'Aylesbury en hiver. Tobey est un conducteur très prudent. Et il est plus qu'heureux d'avoir de la compagnie pour le voyage, proposant aux investigateurs de payer le carburant. Il a de la place pour trois passagers, ou quatre en étant un peu à l'étroit, mais prévient les investigateurs qu'il a l'intention de véhiculer certaines personnes du coin lors de sa visite. Les groupes composés de plus de trois investigateurs devront peut-être faire l'acquisition d'un véhicule supplémentaire et suivre Tobey sur l'autoroute. Le journaliste doit rencontrer Herman Blake, à midi, demain, au Magasin général d'Osborn [n° 33D et pp. 44-46D] – le seul établissement commercial de la ville (ou dans un jour ou deux à partir de la rencontre entre le journaliste et les investigateurs, à la discrétion du Gardien).

Première partie : l'arrivée à Dunwich

Quittant Arkham tôt le matin, Tobey et les investigateurs atteignent Dunwich à 11 heures, c'est-à-dire une heure avant leur rendez-vous prévu avec Herman Blake. En entrant dans le Magasin général d'Osborn, quelques habitants du coin – des désœuvrés réguliers du magasin – sont rassemblés autour du poêle arrondi, assis dans leurs chaises habituelles ou sur des caisses en bois. Deux d'entre eux sont engagés dans une partie de dames, tandis que les autres discutent de la pluie et du beau temps, des récoltes, des crédits bancaires, etc. Ils n'ont pas vraiment les étrangers à la bonne, mais Tobey s'approche d'eux sans se présenter, en essayant de les baratiner et en leur posant des questions au sujet de l'ancienne scierie.

Les hommes se montrent réticents et répondent très peu de choses au journaliste, ne lui racontant que ce qui est généralement connu de tous. L'un des oisifs, Zebulon Whateley [n° 507D], est un membre de longue date des Croyants. Dès que les investigateurs quittent le magasin, il part avertir Maman Bishop [n° 92D] de l'arrivée des étrangers. À 14 heures, Maman Bishop a déjà confié à sa disciple préférée, Marie Bishop [n° 44D], la mission de proposer son « aide » aux inconnus.



Le village de Dunwich

Route d'Harsen

Route d'Allen

N

Cimetière

Terrain communal

Colline de la maison communale

Fleuve Miskatonic

30 mètres

Faits généralement connus sur la scierie

La scierie, inaugurée en 1806, est à ce jour la plus grande structure de Dunwich. De manière tragique, peu de temps avant son ouverture officielle, des garçons du coin y pénétrèrent une nuit par effraction. Personne ne sait avec certitude ce qui s'est passé, mais leurs corps sauvagement mutilés furent découverts le lendemain matin. Tous les trois avaient apparemment été maintenus et sciés comme des planches, de l'entrejambe jusqu'au sommet de la tête. Le superviseur de l'usine, Avern Whateley, fut rapidement soupçonné et, quelques jours plus tard, une foule en colère le lyncha pour ses crimes.
Malgré ces événements tragiques, l'usine ouvrit le jour prévu, mais les ouvriers se plaignirent bientôt de cauchemars, puis commencèrent à partir. Au bout de deux ans, la scierie, incapable de recourir à la moindre main-d'œuvre, ferma définitivement.

Les Croyants, un culte rural

À la différence de nombreux cultes, les Croyants de Dunwich forment un groupe autodéfini, n'adorant aucune divinité spécifique. Que ce soit en raison de l'environnement ou de croisements particuliers – notamment les clans Bishop et Whateley – un pourcentage élevé d'habitants de Dunwich montre des signes de pouvoirs surnaturels tels que la télékinésie, la télépathie, la PES (perception extrasensorielle), et autres phénomènes. Ayant fui Salem lors de l'hystérie collective déchaînée contre les sorcières, attirés dans cette région par des rêves étranges, ces individus présentant des signes de pouvoirs spéciaux se réunirent dans une organisation fraternelle destinée à la fois à protéger ses membres et à les aider à développer leurs pouvoirs. En soi, la vingtaine de membres actifs couvre toute la gamme morale allant du blanc au presque noir, selon ce que leur dictent leurs différentes personnalités. Certains, comme Marie Bishop, ont des influences positives sur la communauté ; d'autres entretiennent de vieilles rancunes et des ressentiments. Seul le code strict des Croyants empêche les esprit

Le programme de Floyd Tobey

Tobey est un homme très organisé qui aime suivre un programme serré. Il a prévu de rencontrer Herman Blake au Magasin général d'Osborn à midi. Il a ensuite l'intention de passer le reste de l'après-midi au domicile d'Herman et Nancy Blake [n° 821D], de s'entretenir avec eux, puis, encore après, de dîner avec Sawyer Whateley [n° 51D], propriétaire de la scierie. Whateley a accepté de louer la propriété à Tobey pour une semaine, afin qu'il puisse y mener une enquête approfondie. Demain, Tobey projette de rendre visite à Harold Bishop et de lui parler de l'histoire de la scierie. Il envisage ensuite de visiter la propriété en personne et peut-être même d'y passer une partie de la nuit. Tobey espère qu'avec ces trois entretiens et sa visite personnelle à la scierie de Dunwich, il aura une matière plus que suffisante pour écrire son article.
Les investigateurs qui ont leur propre moyen de transport voudront peut-être effectuer eux-mêmes quelques recherches, préférant ne pas s'en tenir au programme inflexible de Tobey. S'ils poussent ce dernier à rendre visite à l'usine plus tôt que prévu, leurs demandes tomberont probablement dans l'oreille d'un sourd – en particulier si Tobey possède le seul moyen de transport.
Les investigateurs qui essayent de leur propre chef de pénétrer par effraction dans l'usine font face à de possibles accusations d'intrusion et de cambriolage, de sorte qu'il leur faudra être prudents. Ils voudront peut-être simplement visiter le village, partir en randonnée, ou rouler sur les routes du canton. Le Gardien peut permettre aux investigateurs de *Persuader* Tobey de visiter plus tôt la scierie, en s'écartant ainsi du planning ; la scène « Tobey fait une chute » se jouera alors dès le début du scénario.

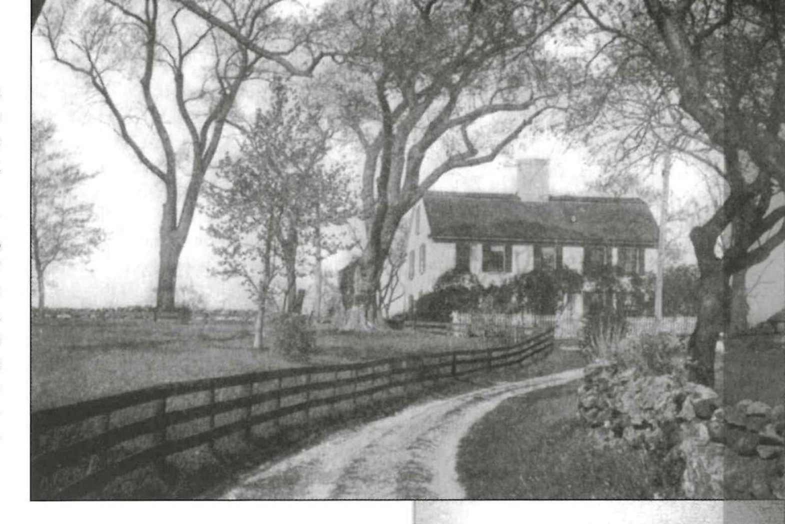
Herman et Nancy Blake

Herman Blake arrive au Magasin général juste avant midi, à pied, après avoir marché plus de 3 km sur un sol gelé afin de rencontrer Tobey et les investigateurs. Après une série de présentations, tout le monde grimpe dans le(s) véhicule(s) et part pour la ferme de Herman.
Rustique, cette ferme est néanmoins bien rangée et propre, et Nancy fait tous les efforts possibles pour que ses invités se sentent chez eux. Elle offre à tous le café, ainsi que de la tarte aux pommes maison, tout en activant un grand feu dans la cheminée de la pièce de devant. Herman et Nancy sont des gens simples, mais fiers, qui viennent de connaître quelques années difficiles avec de mauvaises récoltes et une dette qui ne cesse d'augmenter. Ils portent de vieux habits, mais leur maison semble en bon état, nettoyée de fond en comble pour impressionner les rares visiteurs.
S'ils posent des questions à propos de la scierie, les investigateurs n'entendront à nouveau que les faits les plus connus. Les Blake connaissent peu de détails, mais jurent haut et fort que l'endroit est vraiment hanté. Herman déclare : « La scierie donne des cauchemars à tout le monde, et ces garçons ont bien été sciés en morceaux. Si un lieu est hanté par un fantôme, c'est bien celui-là. » Nancy est d'accord avec tout ce que dit son mari. Les investigateurs effectuant un test de *Psychologie* réalisent que le couple embellit probablement la réalité.
À un certain moment, l'un des Blake demande s'il est possible d'avoir la moitié de l'argent de la récompense tout de suite et l'autre moitié après que le journal ait « eu son histoire ». Tobey s'excuse, en leur disant que cela ne dépend pas de lui. La politique du journal est de ne payer la récompense qu'une fois l'apparition prouvée. Tobey proposera néanmoins de verser de l'argent aux Blake s'ils permettent au groupe de rester à leur domicile pendant la durée de l'enquête. « Nous pouvons camper dans le salon, vous ne saurez même pas que nous sommes ici. *L'Annonceur d'Arkham* me donne huit dollars par jour pour le logement et les dépenses, cela est-il suffisant ? » À court d'argent, le couple accepte rapidement.
Plus tard, lorsque les Blake ne seront plus à portée de voix, Tobey demandera aux investigateurs de contribuer à leur juste part de dépense.

Assez rapidement, on frappe à la porte. En l'ouvrant, Nancy découvre Marie Bishop debout sur le perron gelé. L'invitant à entrer, Nancy est surprise de voir sa visiteuse lui tendre un grand panier rempli de lait, de pain, de jambon, d'œufs et de beurre. « J'espère que ce n'est pas trop impoli de ma part de débarquer comme cela, mais j'ai entendu dire que nous avions des invités dans le village et je voulais les rencontrer. »
Les Blake présentent Marie comme « notre maîtresse d'école et secrétaire de mairie ». Marie est intelligente, pleine d'esprit et étrangement moderne pour un endroit



comme Dunwich. Elle apprécie une bonne conversation et de rencontrer des personnes venant de l'extérieur. Marie a fait ses études au Radcliffe College, mais est retournée à Dunwich parce que « c'est ici chez moi ».
Marie se propose d'aider Tobey et les investigateurs de toutes les façons qu'elle peut, en leur certifiant qu'elle peut les guider partout où ils doivent aller. Elle ajoute : « Certaines personnes peuvent se montrer un peu hésitantes à parler aux gens qu'elles ne connaissent pas. Je serais heureuse de faire les présentations. » Tobey accepte immédiatement. « C'est une offre que nous ne pouvons pas refuser. Merci beaucoup, Mademoiselle Bishop. »



Le dîner avec Sawyer Whateley

Aux alentours de 18 heures, Tobey, ainsi que les investigateurs et Marie Bishop qui l'accompagnent, plient bagage et retournent au village où ils ont été invités à dîner chez Sawyer Whateley. Vivant dans une grande maison géorgienne – la plus belle de Dunwich – ce vétéran décoré de la Guerre de Sécession est également le plus grand propriétaire terrien de Dunwich. Il est âgé de 84 ans, marche en boitant avec une canne (« j'ai pris une balle des confédérés à la bataille de Stanton's Hope »), mais il est étonnamment en bonne santé pour un homme de son âge. Bien que n'étant pas membre du culte des Croyants, il sait beaucoup de choses sur eux. Citoyen de premier plan de Dunwich, Whateley sert de juge de paix.
En voyant Marie Bishop accompagner ses visiteurs, il s'écrie : « Ah ! Marie, je ne m'attendais pas à vous voir ici, mais je ne peux pas dire que je sois surpris. Entrez, ma fille, vous êtes toujours la bienvenue à ma table. »
Le dîner est copieux et délicieux, composé de canard rôti, de légumes bouillis, de pain frais cuit au four, et d'un gâteau aux carottes et au beurre pour le dessert, le tout préparé par la cuisinière et gouvernante, Pastel Harris. La conversation, superficielle, porte sur les histoires de guerre – tant de la Guerre de Sécession que de la Grande –, ce qui se passe à Arkham, la vie à la campagne face à la vie en ville, la météo, et le reste. Interrogé sur la scierie, Sawyer Whateley livre les faits généralement connus, ajoutant : « Pour être honnête, je ne pense pas que mon grand-oncle ait tué ces garçons. Les gens se sont tous énervés à cause de l'horrible chose qui s'est produite. De toute façon, ils voulaient un responsable, les tempéraments s'étaient échauffés et, avant même de s'en rendre compte, le pauvre vieux Avern était pendu et ce fut tout. »
À la fin du dîner, Floyd Tobey passe à Sawyer Whateley une enveloppe contenant 35 $, le loyer de la semaine pour la scierie. Whateley donne en retour à Tobey un anneau comportant neuf clés, en expliquant qu'il n'est pas sûr de leur utilisation précise, mais que l'ensemble devrait tout ouvrir dans l'enceinte de l'usine. Le vieux juge demande au journaliste et aux investigateurs de ne rien casser et leur dit d'être prudents au cours de leur exploration. « Ce vieil endroit a connu des jours meilleurs, faites attention à vous », et il leur souhaite bonne chance. À moins que les investigateurs aient pris d'autres dispositions pour se loger, ils reviennent à la ferme Blake en compagnie de Tobey, où ils peuvent passer la nuit. Avant de quitter la maison du juge Whateley, Marie leur souhaite bonne nuit, en expliquant qu'elle n'est qu'à quelques minutes à pied.

Deuxième partie : l'installation

Le matin à Dunwich commence par un petit déjeuner rustique préparé par Nancy Blake et Marie Bishop : des crêpes au sirop d'érable, des saucisses, et du café. Les investigateurs peuvent être surpris de trouver Marie déjà là, alors même qu'ils se lèvent. Si on l'interroge là-dessus, elle explique qu'elle a profité de la sortie d'un voisin qui partait tôt ce matin.
Aujourd'hui, le programme de Tobey lui fait rendre visite à l'historien local Harold Bishop pour une entrevue suivie d'une visite à la scierie.
Entre-temps, la nouvelle de la présence des étrangers s'est répandue dans le village et, malheureusement, a atteint les oreilles d'Amos Whateley et de Temple Potter.

Suivis

À partir de ce matin, Lem Whateley commence à suivre Tobey et les investigateurs partout où ils se rendent. Amos lui a ordonné de filer le groupe, ce qu'il fait dans une Ford Model T décrépie bien plus ancienne que celle de Tobey. Il doit faire son rapport sur ce que les investigateurs manigancent.

les plus sombres du culte d'agir selon leurs pulsions.
Le membre le plus ancien des Croyants est Charity (Maman) Bishop. Agée, selon la rumeur, de plus de 120 ans, et aveugle à cause de la cataracte, elle passe le plus clair son temps assise dans un fauteuil à bascule sous le porche de sa vieille maison. Maman Bishop est voyante et on la consulte sur tout hormis les questions les plus insignifiantes concernant le culte.
La protégée de Maman Bishop est Marie Bishop, âgée de 32 ans. Ayant fait des études supérieures, charmante et très curieuse, Marie ne représente aucune menace pour les investigateurs et, bien au contraire, peut se révéler plutôt utile. Marie, dans des conditions appropriées, est capable de se téléporter sur des distances considérables, jusqu'à plusieurs kilomètres, en utilisant les lignes telluriques qui traversent Dunwich et la région environnante.
Un bon nombre de résidents de Dunwich sont au courant de l'existence de cette organisation vieille de plusieurs siècles, mais n'en parlent jamais avec les étrangers. Bien d'autres personnes du coin soupçonnent son existence, mais n'en parlent pas non plus, par peur des représailles.



Marie Bishop
Institutrice de Dunwich

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	85

Compétences

Bibliothèque	80 %
Comptabilité	75 %
Conduite	55 %
Droit	25 %
Équitation	65 %
Mythe de Cthulhu	02 %
Persuasion	70 %
Sciences formelles	
- astronomie	55 %
Sciences humaines	
- anthropologie	15 %
- archéologie	10 %
- histoire	35 %
Sciences occultes	65 %

Langues

Anglais	85 %

Combat
Aucune compétence hormis les compétences de base.

Sortilèges
Appeler l'Homme Cornu (Nyarlathotep), Lier un Ennemi, Mauvais Œil, Prédiction, Protection Magique, Rêve Prémonitoire

Lem n'est pas très subtil, il est donc probable que les investigateurs finissent par le repérer. S'ils le confondent, le lourdaud réagit avec colère, niant suivre quiconque et leur lançant d'un air menaçant : « Je fais ce que je fais, je vous suggère de faire de même. » Pour le moment, il ne prend aucune mesure agressive, mais cela changera bientôt.

Passer par la zone industrielle

Le trajet le plus direct de la ferme des Blake à celle d'Harold Bishop passe par la route de South River Road vers Dunwich Road, puis en traversant le pont enjambant la rivière Miskatonic, prendre à droite. Ensuite, à Mill Road, prendre la première à gauche et continuer vers le nord jusqu'à Stubbs Road et tourner alors à nouveau à gauche. La ferme d'Harold Bishop est la deuxième à droite. Cet itinéraire fait passer les investigateurs devant plusieurs fermes et maisons désertées, ainsi que plusieurs usines fermées et abandonnées de Dunwich, dont la scierie de 1806 réputée hantée.

Tobey arrête la voiture quand Marie Bishop désigne la scierie tristement célèbre. Sortant de la voiture, il saisit son appareil-photo, puis s'installe pour photographier la zone. « Nous avons quelques minutes », explique t-il fièrement. « Nous sommes en avance sur le programme ».

La scierie elle-même est une grande structure en bois dotée de deux énormes roues hydrauliques plongeant dans la rivière Miskatonic. Vieux de plus d'un siècle, le bâtiment semble robuste, bien que montrant manifestement des signes de son ancienneté. Juste au nord, une chute d'eau tombe en cascade depuis la branche nord de la rivière Miskatonic, recouvrant la zone d'une brume glaciale qui laisse sur tout une fine couche de glace. Marcher dans la zone est, dans le meilleur des cas, difficile. Plusieurs autres usines de la région sont pour l'essentiel en ruines.

Les investigateurs s'attardant près de la scierie doivent effectuer un test de *Volonté*. S'ils le réussissent, rien ne se passe, mais toute personne ratant le test perd un point de Santé Mentale et souffre d'une douleur aiguë dans les tempes. Elle ressent également une étrange vibration, perçoit un bourdonnement puissant dans ses oreilles, puis est soudain accablée par des sentiments inexplicables d'impuissance et de terreur, tout cela en l'espace de quelques secondes. Ni Tobey, ni Marie Bishop ne sont affectés. Le POU élevé de Marie la rend presque immunisée à ces phénomènes ; et on partira du principe que Tobey a réussi son test.

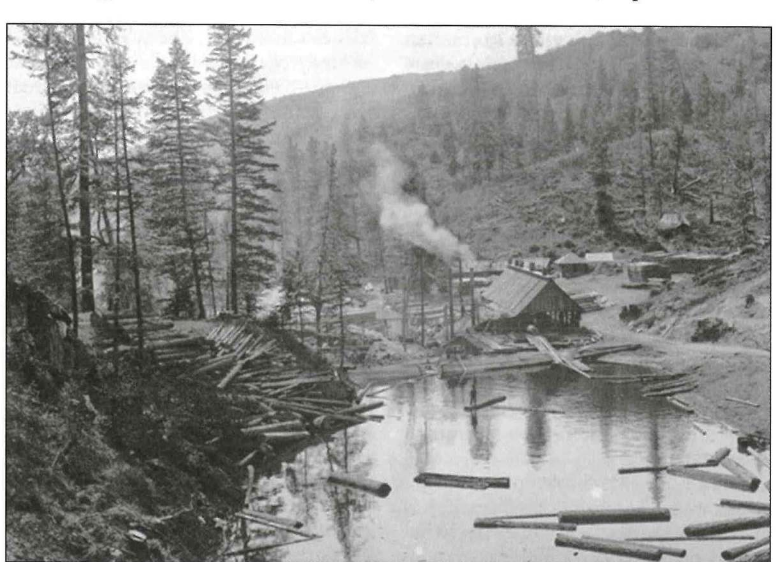
Après avoir bien observé les alentours et pris une douzaine de photos, Tobey ramène rapidement tout le monde au(x) véhicule(s) et le trajet vers la ferme d'Harold Bishop reprend.

La rencontre avec Harold Bishop

En suivant les indications de Marie, les investigateurs arrivent chez Harold Bishop. Marie leur dit qu'il s'agit d'un parent éloigné et explique : « Il y a des Bishop partout à Dunwich et il fait partie d'une autre branche de la famille. Nous sommes liés, mais je ne sais pas très bien à quel niveau. »

L'homme qui répond à la porte ressemble à un habitant typique de Dunwich et il est difficile d'imaginer qu'il a suivi autrefois son diplôme en histoire à l'université Miskatonic. Néanmoins, Harold Bishop se montre intelligent, cultivé, et ce qui se rapproche le plus d'un expert en histoire locale de Dunwich.

Harold souhaite la bienvenue à ses visiteurs et les invite à s'asseoir dans son salon près du feu. Il leur offre du thé, en posant la théière



accompagnée d'une assiette de biscuits. Harold se renseigne sur ce qui se passe en ce moment à Arkham, en concentrant l'essentiel de ses questions sur l'université. Les investigateurs réussissant un test de *Psychologie* réalisent, en analysant son langage corporel, qu'il regrette de ne plus être étudiant. Si les investigateurs délivrent le message de son ancien mentor lui demandant de retourner à l'université, Harold répond : « Ouais, j'aimerais bien, mais je ne peux pas ». Si les investigateurs lui demandent pourquoi, il répond : « Oh, eh bien, vous savez, il y a beaucoup de travail dans une ferme. Mais v'z'êtes venu pour parler de la scierie et pas de moi, pas vrai ? »



Harold Bishop connaît l'histoire généralement connue de la scierie de 1806, avec quelques détails supplémentaires que la plupart des gens ignorent. Ils sont énumérés ci-dessous.

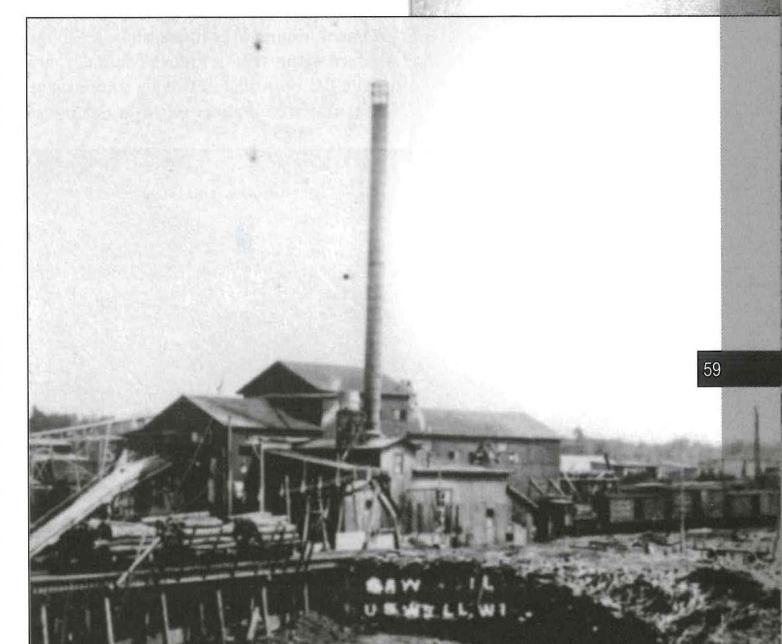
1. Les garçons qui sont morts s'appelaient David Jenkins, Rob Allen, et Danny Cahill.
2. Les trois garçons étaient tous des adolescents et des trublions bien connus.
3. Avern Whateley n'a jamais été formellement arrêté, mais fut lynché par la foule le 13 avril 1806, sans avoir bénéficié d'un procès.
4. Avern vivait dans la résidence du superviseur, juste en face de l'usine.
5. La femme d'Avern, Elizabeth Whateley, s'est remariée dans les trois mois qui ont suivi le décès de son mari et a déménagé à Kingsport, provoquant un véritable scandale.
6. Les histoires au sujet des cauchemars faits par les ouvriers de l'usine ne peuvent être vérifiées historiquement, car elles n'ont jamais été certifiées. Cependant, elles ont largement circulé dans toute la région et font désormais partie de la légende locale.
7. On dit qu'Avern a utilisé d'anciennes pièces d'or pour payer ce qu'il achetait, ce qui le rattache à la légende de l'or des Whateley.

L'or des Whateley

Si les investigateurs posent des questions au sujet de l'or des Whateley, Harold est plus qu'heureux d'expliquer ce qui suit :
« Au XVIIIe siècle, les Bishop et les Whateley de Dunwich utilisaient des pièces d'or pour leurs transactions. Mais, alors même que l'économie locale déclinait, leur réserve de pièces d'or anciennes semblait particulièrement stable. Les gens sont devenus soupçonneux. Des histoires se mirent à courir au sujet de coffres cachés remplis d'or, de mines familiales secrètes – certains suggérèrent même une origine mystique pour cette source apparemment inépuisable d'or. Wilbur Whateley utilisait encore ces pièces d'or il y a quelques années. Au fil des ans, beaucoup de gens cherchèrent partout, retournant le village sens dessus dessous. Autant que je sache, personne n'a jamais rien trouvé. »

Visite de la scierie

La visite chez Bishop terminée, Tobey est impatient de retourner à la scierie. Sur le site, Tobey et les investigateurs parviennent facilement à entrer, une fois qu'ils sont arrivés à identifier la clé qui ouvre la porte de devant. À l'intérieur, les investigateurs trouvent le sol recouvert de plaques de glace, rendant ainsi les appuis pour marcher glissants. L'intérieur du bâtiment est immense, de la sciure de bois gelée recouvrant le sol entre les piles abandonnées de bois de charpente vieillissant. Il y a plusieurs trous dans le toit et la neige s'accumule à l'intérieur de l'usine, formant des congères dans les coins. Les investigateurs fouillant la scierie



Zone industrielle de Dunwich

1. Résidence du superviseur
2. Remise à équipement
3. Scierie de 1806
4. Moulin calciné de 1748
5. Scierie de 1791
6. Moulin à fouloir de 1709

trouvent peu d'éléments sortant de l'ordinaire, hormis le fait que l'endroit semble avoir été abandonné à la hâte. Le bois d'œuvre coupé il y a plus d'un siècle est encore empilé, prêt à être livré. Les outils des ouvriers, pour la plupart rouillés, sont dispersés sur les bancs de travail. Tobey et Marie Bishop observent tous les deux attentivement l'endroit, le journaliste prenant en même temps des notes et des photos.

À un certain moment, un investigateur fouillant l'usine pris au hasard entend un bruit terrible venant de sa droite, un grognement inhumain et menaçant qui l'oblige à effectuer un test de Santé Mentale ou à perdre 0/1 point. En réalité, la source de ce bruit n'est rien d'autre qu'un grand opossum plutôt surpris et effrayé, sifflant bruyamment en direction de l'investigateur qui l'a accidentellement acculé. Si l'investigateur recule et dégage le passage, l'opossum décampe et se trouve un autre endroit pour dormir.



Les lames de scie

La seule anomalie de la scierie, ce sont les quatre longues lames de scie à mouvement alternatif. Faisant près de 2,50 m de long, montées dans un caisson en bois, les quatre lames servaient à couper le bois en planches. Malgré plus d'un siècle de désaffection, ces lames sont dans un état presque parfait, sans aucune tache de rouille, et toujours aiguisées au toucher.

Tout investigateur passant du temps à proximité des lames doit effectuer un test de *Volonté*, ceux qui le réussissent n'étant pas affectés. Les investigateurs qui ratent le test perdent un point de Santé Mentale et éprouvent un sentiment de menace qui les paralyse presque de peur. Ce sentiment, et la paralysie qui en résulte, passent rapidement, laissant ceux qui en ont été affectés tout tremblants et commençant à avoir des sueurs froides sous leur épais vêtement d'hiver.

Les investigateurs suffisamment hardis pour toucher les lames doivent effectuer un test de *Volonté* à -20 %, ou perdre un nouveau point de Santé Mentale. Ceux qui ratent leur test sentent soudain la zone vibrer et

ont l'impression que les lames sont chaudes et graissées. Les investigateurs ont un flash fugace de sang giclant dans la zone. Une nouvelle fois, cette impression passe rapidement et, bien que perturbante, ne peut être ni prouvée, ni démontrée.

Tobey fait une chute

Alors qu'il examine les passerelles supérieures de l'usine, Tobey laisse tout à coup échapper un cri et tombe en arrière, s'écrasant sur la vieille rambarde en bois et tombant sur le sol en contrebas. Il ricoche alors sur un vieux banc de travail, puis atterrit durement sur le sol gelé. Temporairement inconscient, il souffre d'une petite blessure à la tête qui saigne légèrement. Toute personne réussissant un test de *Médecine* peut évaluer ses blessures et constater que l'épaule de Tobey est également déboîtée. Marie Bishop se précipite, en disant : « Il faut le faire sortir d'ici, il a besoin d'un médecin ».

Si l'un des investigateurs est médecin, ou a au moins une formation médicale, il peut soigner Tobey de retour à la ferme Blake. Si l'équipe ne comporte pas de médecin, Marie les guide alors vers la maison de Tucker Jones, le médecin du coin habitant Dunwich [n° 79D]. Bien que sa licence de médecine soit depuis longtemps périmée, il s'agit d'un médecin compétent qui rend rapidement son diagnostic et soigne les blessures de Floyd Tobey, remettant l'épaule du journaliste en place avec un bruit sec et bricolant une écharpe pour son bras blessé.

Bien que gravement contusionné, aucune des blessures de Tobey ne met sa vie en danger. Tucker Jones permet au blessé de partir, à condition qu'il soit accompagné par quelqu'un promettant de veiller sur lui et s'assurant qu'il ne s'endort pas durant les quatre prochaines heures. « Vous pourriez avoir une commotion cérébrale, vous savez ? »

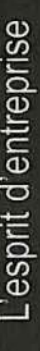
Bien que les blessures de Tobey soient relativement mineures, il a peur et ne retournera pas à la scierie. Le simple fait d'en parler provoque chez lui des frissons.

De retour à la ferme des Blake, Tobey semble perturbé. Si on lui demande ce qui s'est passé, il fait une pause pour réfléchir un instant, avant de dire : « J'ai dû glisser sur la glace et j'ai fait un faux pas ». Quiconque effectue un test de *Psychologie* sait qu'il ne fait pas que mentir, mais a également terriblement peur. Si les investigateurs effectuent un test de *Persuasion* pour le convaincre de parler davantage de ce qui s'est passé, il dira avoir « vu quelque chose » et s'est senti poussé en arrière sur la rambarde. Cette chose était un garçon se tenant dans l'ombre qui, se tournant vers lui, était coupé par la moitié, de l'entrejambe jusqu'au





pidement la résidence du superviseur avant de ramener Tobey à Arkham, ou ils peuvent refuser absolument de retourner à la scierie, choisissant plutôt de rentrer à Arkham avec le journaliste blessé en tout début de matinée. S'ils choisissent l'une de ces options, les Blake perdent leur ferme, le mystère reste entier et le scénario se termine par un échec. Si les investigateurs reprennent l'enquête à leur compte et tentent d'aller au fond des choses, le Gardien doit passer à la troisième partie du scénario. Marie Bishop offrira son aide aux investigateurs. Herman et Nancy seront transportés de joie, se mettant en quatre pour rendre le séjour des investigateurs et de Tobey aussi confortable que possible.



sommet de la tête. Tobey dit rapidement : « Imagination débordante, mon esprit me joue des tours, c'est sûr ».

Tobey passe ensuite à la vitesse supérieure et admet qu'il ne poursuivra pas l'enquête. « Je pense avoir suffisamment d'éléments pour écrire mon article. J'avais vraiment l'intention d'examiner les choses plus en profondeur, mais je pense que j'en ai assez pour écrire mon histoire. » Il demande aux investigateurs s'ils peuvent jeter un coup d'œil à la résidence du superviseur à côté de l'usine [n° M2D], prendre quelques photos pour lui, et le ramener demain à Arkham.

Cela bouleverse les Blake, qui demandent immédiatement si cela signifie qu'ils ne toucheront pas la récompense. M. Tobey répond : « Cela dépendra de M. Gedney, mon rédacteur en chef. Mais je n'ai pas été en mesure de mener une enquête complète. Bien que l'affaire semblait prometteuse, il n'y a rien que je puisse prouver. Je suis désolé, mais non, je ne pense pas qu'il donnera son assentiment au versement de la récompense. »

À cet instant, Nancy se met à pleurer et embrasse son mari en disant : « Oh Herman, qu'allons-nous faire maintenant ? Nous allons perdre la ferme ! » Herman la calme rapidement, la serrant contre lui et disant : « Ne t'inquiète pas, Nancy, tout ira bien. Cela va s'arranger. » Si Herman est questionné par les investigateurs, il avouera que la Première banque d'Aylesbury est sur le point de saisir leur ferme et qu'ils doivent trouver rapidement 250 $. Si les investigateurs proposent de donner ou de prêter cette somme aux Blake, le couple, fier, refuse en disant : « Nous ne pouvons accepter la charité, nous vous remercions. Nous sommes des travailleurs. Nous nous débrouillerons, mais nous vous remercions infiniment. »

Les choix possibles

Les investigateurs ont maintenant quelques choix possibles. Ils peuvent accepter de prendre quelques photos et d'examiner ra-

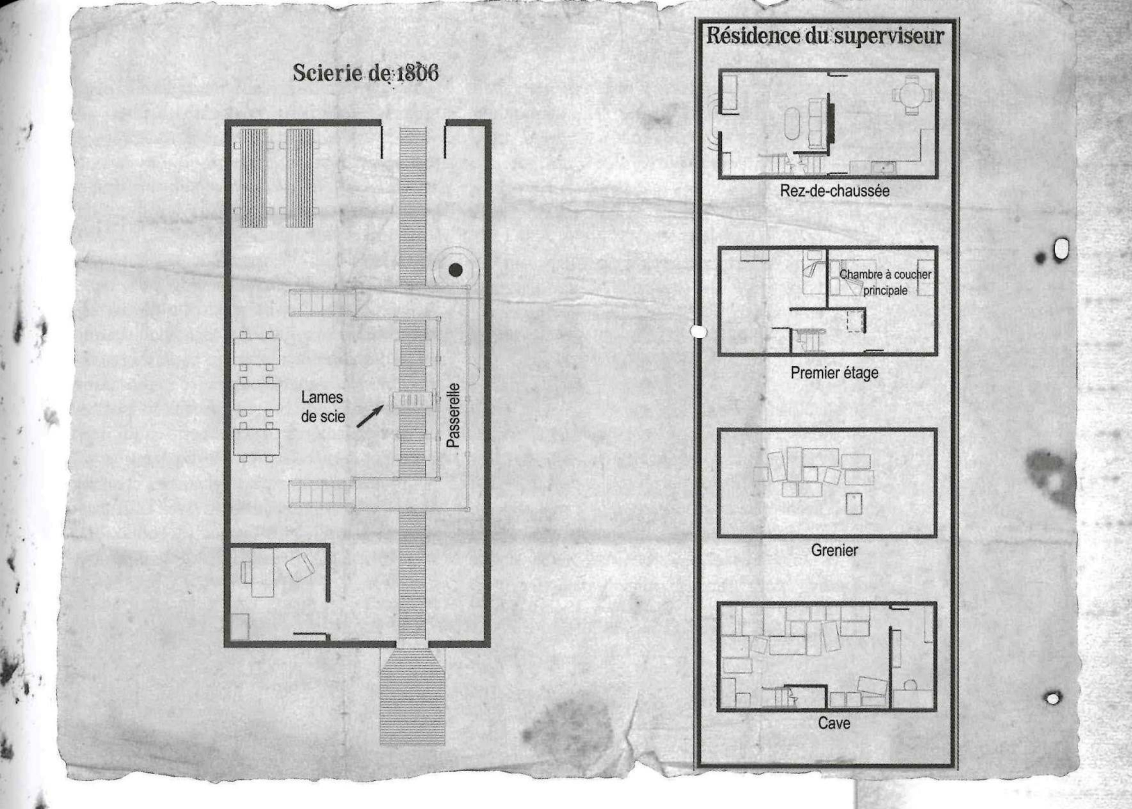
Troisième partie : le mystère de la scierie

Dans la résidence du superviseur se trouvent des indices sur ce qui s'est passé dans l'usine et sur la manière d'y mettre éventuellement un terme. Les investigateurs peuvent apprendre ce qui est arrivé au rituel particulier exécuté par Avern Whateley et même être amenés à découvrir une petite réserve cachée du célèbre or des Whateley. Avec les bonnes informations à leur disposition, les investigateurs peuvent tenter de débarrasser la scierie de l'esprit malfaisant qui y réside. Toutefois, cette tâche sera compliquée par les actions d'Amos et de Lem Whateley, accompagnés d'un trio d'alliés dégénérés, les Potter.

Une surprise désagréable

Les investigateurs qui sortent rejoindre leur(s) véhicule(s) le lendemain matin trouvent un pare-brise cassé, le capot ouvert après avoir été forcé, et plusieurs tuyaux et fils coupés ou arrachés. La réparation des véhicules nécessite deux heures de travail et la réussite d'un test de *Métier : mécanique*. Si on demande aux Blake qui a pu faire cela, ils plaident l'ignorance et s'excusent pour ce qui est arrivé sur leur propriété. Si les investigateurs sont incapables d'effectuer eux-mêmes les réparations, Herman Blake peut le faire pour eux. Cependant, cela éloigne les investigateurs de la scierie pour une majeure partie de la matinée, même s'ils décident de renoncer à utiliser leurs véhicules et partent à pied.

Lem Whateley n'est pas ce matin en train de filer les investigateurs, parce que, pour le moment, il aide à fouiller la scierie. Si les investigateurs ne remarquent pas son absence, Marie Bishop la mentionne, en expliquant que Lem est probablement le coupable du sabotage et que c'est le genre de type qui donne une mauvaise réputation aux gens de la campagne. Elle promet de le signaler au juge Whateley dès que



possible. Le Gardien fera en sorte que Lem reprenne sa filature plus tard dans la journée.

Retour à la scierie

Les investigateurs retournant à la scierie doivent effectuer un test de *Trouver Objet Caché*. En cas de réussite, ils remarquent dans la zone du crottin de cheval frais. À l'intérieur, les investigateurs identifient des empreintes de bottes fraîches sur le sol recouvert de neige et la preuve que l'endroit a été grossièrement fouillé – des objets sont renversés, le matériel a été déplacé, les caisses vidées et ainsi de suite.

La résidence du superviseur

Les investigateurs peuvent pénétrer dans cette maison en utilisant les clés que Sawyer Whateley leur a fournies. La maison possède deux niveaux et, tout comme la scierie, a des trous dans le toit, des lattes de plancher qui s'affaissent, etc. En dehors de quelques vieux meubles et papiers peints décolorés, les investigateurs trouvent peu de choses ici sans réussir des tests de *Trouver Objet Caché*. Des indices importants se trouvent dans le grenier, la cave et la chambre à coucher principale.

La chambre à coucher principale

Si les investigateurs jettent un œil sous le lit décomposé et réussissent un test de *Trouver Objet Caché*, ils découvrent une planche mobile qui, si on la soulève, révèle une petite boîte en métal, solidement verrouillée. Cette dernière est lourde et aucune des clés fournies par Sawyer Whateley ne l'ouvre. Elle peut être forcée avec un test de *Métier : serrurerie*, en battant une FOR de 15 sur la Table de Résistance pour faire levier, ou en infligeant 5 points de dégâts à la serrure pour la mettre hors d'usage. À l'intérieur se trouve un vieux pistolet à silex, qui n'est plus en état de marche, mais reste une antiquité valant 25 $ auprès d'un acheteur approprié. La boîte contient également trois lingots d'or pesant une livre chacun et ayant une valeur au cours actuel d'environ 975 $. Ces lingots ont été réalisés à partir de poids en plomb de cinq livres, comme ceux que l'on trouve ailleurs dans la maison. Il y a également un jeu de matrices autrefois utilisées pour la frappe des pièces d'or. Avec la valeur du pistolet et de l'or trouvés ici, les investigateurs ont une somme plus que suffisante pour éponger les dettes des Blake – s'ils décident de le faire.

Les investigateurs explorant le grenier dérangent une famille de ratons-laveurs qui sort, furieuse, par un trou dans le toit. Toute personne réussissant un test de *Trouver Objet Caché* découvre une caisse en bois remplie de journaux et de livres. L'un de ces livres est un petit journal relié en cuir, portant en relief sur la couverture les initiales A.W. et qui appartenait autrefois à feu

Le Journal d'Avern Whateley

En anglais, ce journal relié en cuir, portant les initiales A.W. en relief, fait environ 20 cm de large, 30 cm de haut et 5 cm d'épaisseur. Il comporte soixante pages, dont seules les vingt dernières sont lisibles. Bien qu'il contenait autrefois plusieurs sortilèges et formules alchimiques précieuses, toutes ces pages sont détruites. Le dernier tiers du livre est pour l'essentiel le journal de l'alchimiste et sorcier mineur qu'était Avern Whateley, qui fut lynché par une foule à Dunwich au début de l'année 1806.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : jours
Mythe : 2
SAN : 1
Sortilèges : aucun

Avern Whateley. Si ce livre est découvert en présence de Marie Bishop, elle demande à le consulter la première, puis essaye de le conserver hors de portée des investigateurs, en faisant valoir les questions de vie privée et en indiquant qu'il devrait être remis à Sawyer Whateley.

Si les investigateurs parviennent tout de même à feuilleter le journal, ils y découvrent d'étranges symboles dessinés, des notes de chimie, des croquis représentant des créatures indescriptibles, et des fragments de sortilèges. Plus des deux tiers du livre sont illisibles, les pages ayant été depuis longtemps détruites par l'eau qui ruisselle. Les dernières entrées sont importantes, car elles détaillent ce qu'Avern Whateley a essayé d'accomplir et comment cela a mal tourné. L'ouvrage répertorie également son plan pour rectifier les choses, une partie écrite juste avant qu'il ne soit lynché. Voir **Document L'Esprit d'entreprise n° 1**.

La cave

Les investigateurs trouvent la cave humide, froide et encombrée. Un test d'*Intuition* réussi révèle qu'elle semble plus petite que la maison située au-dessus de près de 6 mètres. Toute personne effectuant ici un test de *Trouver Objet Caché* localise une brique mobile décolorée qui, une fois pressée, libère le loquet d'une porte cachée. Une partie du mur de briques peut alors pivoter sur des charnières parfaitement équilibrées et révéler la pièce secrète située derrière.

À l'intérieur se trouvent plusieurs étagères poussiéreuses recouvertes de toiles d'araignée et remplies de bocaux, de bouteilles, et de récipients divers. Il y a également une

Aide de jeu - Document L'Esprit d'entreprise n° 1 - extraits du journal d'Avern Whateley

14 mars 1805
Ma conversation avec Mortimer ma révélé de nombreux secrets. M ma parlé dun rituel quil avait appris quand il faisait du commerce dans les
Caraibes et grace auquel un esprit bienveillant pouvait être placé dans un objet inanimé et, partant de la, lui donner une ame. M ma affirmé avoir
exécuté ce rituel sur sa goélette, liant le navire avec un esprit de ce type. Depuis lors, il dit que le Sarah Elizabeth a réalisé des choses quaucun autre
navire nest en mesure de faire, traversant des tempêtes qui auraient brisé un vaisseau normal, trouvant sa route dans le brouillard le plus profond,
résistant aux dommages causés et étant dun certain point de vue plus facile a manier. Ses hommes disent que la goélette est ____ chanceuse ⇨ et
que ceux qui servent a son bord ont toujours limpression quun ange gardien veille sur eux. Sil a pu faire cela avec son bateau, pourquoi ne pourrais-
je pas le faire avec ma nouvelle usine ? La construction devrait commencer au printemps, ce qui me donne suffisamment de temps pour pouvoir
reproduire le rituel. Malheureusement, le cousin M a eu le sortilège lancé pour lui par un esclave africain affranchi et na pas appris personnellement
le rituel ésotérique. Certains détails restent assez flous.
23 août 1805
Le rituel sest avéré très difficile. De largent pur doit être mélangé a lacier des lames de scie, que je considère comme le cœur de la scierie, tout
comme le mât central est le cœur dun navire. Je vais avoir besoin de faire fabriquer les lames a Kingsport et de les faire expédier ici. Quand elles
seront installées, je terminerai le rituel, appelant un esprit bienveillant et le liant aux lames. Ces dernières doivent être maintenues à leur place dans
lusine, faute de quoi lesprit sera arraché de son lien. Si ces lames ont besoin un jour dêtre remplacées, cela détruira le sortilège, mais mon cousin
massure que sa goélette a rarement besoin de réparations depuis quelle a été liée a un esprit. Jai lespoir que de nombreuses années sécouleront avant
que les lames de scie aient besoin dêtre remplacées. La dépense de largent et le coût de la construction ont été considérables ; jai utilisé presque tous
mes produits et la moitié de mon plomb pour couvrir les frais. Jai besoin dun nouvel approvisionnement pour mon laboratoire.
18 février 1806
Les lames sont arrivées la semaine dernière et ont été installées aujourdhui. La scierie est presque prête ; il ne reste plus que quelques petites
choses de dernière minute, comme la peinture, linstallation des tables de travail et le mobilier. Le premier des trois rituels est achevé ; il men reste
deux a exécuter, le dernier pendant la nuit qui suivra louverture de lusine. Jai lintention dutiliser lénergie spirituelle dune poignée de personnes que jai
invitées a visiter la scierie. De gens bons, au cœur pur, et positifs pour aider a attirer la bonne sorte desprit. Encore six semaines avant louverture de
lusine, tout est donc prêt.
7 avril 1806
Quelque chose a mal tourné. Trois garçons ont été retrouvés morts, sciés par la moitié, du sang partout ! Je vais être ruiné. Pourquoi ont-ils
éprouvé le besoin dentrer par effraction ? Comment se fait-il que le sortilège a échoué ? Jai vérifié les lames et le rituel était en quelque sorte déja
achevé. Je nai aucune idée de comment cela est arrivé, mais je sais une chose, cest que lesprit qui se trouve dans les lames de scie est une chose
sombre et vile, une force maléfique. On peut le sentir quand on sapproche, je le soupçonne également dêtre plus puissant quil le laisse paraître.
Quelle sorte dame lusine abrite-t-elle maintenant ? Si les autres Croyants découvrent ce que jai fait, je vais avoir des ennuis. Jai été auparavant
mis en garde contre mes expériences de lien et ils réagiront mal sils apprennent que je suis responsable. Dieu me pardonne pour les garçons, je dois
découvrir ce qui sest passé. Peut-être largent était-il corrompu ? Peut-être quelquun a-t-il accompli le rituel avant moi ?
12 avril 1806
Elizabeth a reconnu avoir pris la moitié de largent que je lui avais envoyé livrer a la fonderie de Kingsport. Je ne sais pas encore ce quelle en a fait,
mais je trouverai. Elle ma désobéi, elle ma volé, et me dit quelle a un amant. Pourquoi ai-je épousé une femme pareille ?! Je lui ai dit que cétait
de sa faute si ces garçons étaient morts et elle a menacé de raconter aux autres ce que je faisais dans la scierie. Elle a dit quelle me détestait. Je lai
enfermée dans sa chambre et lai maudite ; elle ne dira plus un mot jusquà ce que je la libère de lenchantement. Je moccuperai plus tard de cette
putain ; elle est là où elle ne peut plus faire aucun mal maintenant. Demain, après le travail, jirai a la scierie et je frapperai les lames de scie
pour les faire sortir de leur alignement. Cela peut mettre un certain temps, mais je ne peux pas prendre le risque que quelquun me voie. Je vais
essayer de maquiller tout cela pour que lon croie que les lames ont été mal installées et se sont détachées pendant leur fonctionnement. Les gens
me regardent avec suspicion. Ils disent que moi seul avait les clés de lusine la nuit où les garçons sont morts. Certains en sont déja à murmurer des
noms, pensant quil y a un assassin parmi nous. Je voudrais que ce fût vrai, quelque mortel dément et non le démon qui réside maintenant dans la
scierie. Peut-être nest-il pas trop tard.

table de travail avec du mortier et un pilon, des outils de chimie, et une demi-douzaine de poids en plomb de cinq livres. Accrochée au mur du fond, une carte astrologique répertorie diverses positions des étoiles, des planètes et de la lune entre les années 1800 et 1820. Il s'agit du laboratoire d'alchimie d'Avern Whateley où, entre autres choses, il transformait de petites quantités de plomb en or. Si Marie Bishop est présente, elle essaye de trouver une explication convaincante à cette découverte, en disant que peut-être un précédent propriétaire de la maison était chimiste ou pharmacien.



Le guet-apens

À un certain moment du troisième jour de l'enquête, Amos Whateley est désormais convaincu que les étrangers savent quelque chose au sujet de l'or caché des Whateley. Il ordonne à Lem et aux Potter de lui amener les investigateurs afin de découvrir ce qu'ils manigancent. Peu après, Lem Whateley, en compagnie de Jubal et de Jedediah Potter, essayent d'attirer les investigateurs dans un guet-apens. Ils peuvent effectuer cette tentative dans ou autour de la scierie, ou choisir d'arrêter le groupe en bloquant une section isolée de la route avec leur Ford Model T décrépie, puis en sautant sur les investigateurs au moment où ils sortent de leur véhicule pour venir en aide aux automobilistes « coincés ».
La présence de Marie Bishop leur pose problème. Même cet idiot de Lem reconnaît que lui causer des dommages excessifs leur attirera les foudres du village – et des Croyants. Leur plan est que Jedediah lui mette un sac sur la tête, puis la frappe jusqu'à ce qu'elle perde connaissance pendant que les deux autres sautent sur les investigateurs et les taillent en pièces. Jedediah se joint à la bagarre à partir du moment où Marie a perdu conscience.

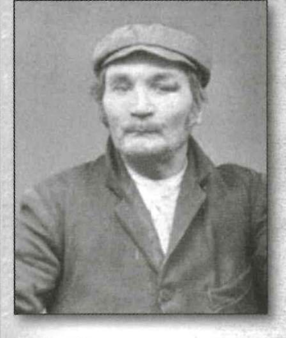
Si les investigateurs parviennent à tuer, capturer ou repousser le trio, Marie Bishop appelle l'agent de police Tristram Whateley [n° 54D] et lui raconte ce qui s'est passé. Tristram prend le contrôle de la situation, en arrêtant le trio, en constituant une équipe de recherche pour retrouver les fugitifs, ou en organisant le rapatriement de leurs corps au village. Si l'un des attaquants est tué, Marie atteste que les investigateurs ont été attaqués sans avertissement ni provocation et n'ont fait que se défendre. L'agent de police acceptera cette version et n'arrêtera pas les investigateurs. Il suggérera cependant avec insistance qu'ils quittent Dunwich dès que possible, en expliquant : « Ces hommes ont de la famille et je ne peux pas être partout à la fois. Il y a assez de sang versé, alors vous feriez mieux de vous en aller, vous comprenez ? »

Si les locaux l'emportent, ils laissent Marie Bishop là où elle est tombée et transportent les investigateurs inconscients dans une ferme abandonnée voisine. Là les attend Temple Potter, qui, après avoir fouillé les investigateurs, les attache solidement avec une corde. Temple interroge les investigateurs sur ce qu'ils savent de l'or des Whateley, en donnant à chacun une sévère correction tandis que Lem, Jubal, et Jedediah se tiennent à l'écart et regardent la scène. Temple envisage, à terme, de tuer ses captifs une fois qu'il aura appris tout ce qu'il peut de leur part. Il utilisera un couteau de cuisine rouillé qu'il a trouvé dans la ferme abandonnée et pense laisser leurs corps dans la cave à légumes. Une fois que la situation est sur le point d'exploser, le Gardien est invité à introduire l'un des plans de sauvetage suivants.

Sauvetage à la ferme

Si les investigateurs sont capturés et que le Gardien ne souhaite pas que le scénario se termine par leur mort, il a deux options pour leur porter secours. La première veut que Marie Bishop conduise l'agent de police local et ses hommes à l'endroit où l'attaque a eu lieu, puis qu'ils remontent la piste jusqu'à la ferme où les investigateurs sont détenus. La seconde voit Marie Bishop convoquer une partie des Croyants, puis localiser les attaquants et les prisonniers en utilisant le sortilège *Prédiction.* Le Gardien peut choisir l'option qui lui convient le mieux, en fonction des événements antérieurs à la capture des investigateurs.

• ***Sauvés grâce à l'agent de police Whateley :*** l'agent de police Tristram Whateley arrive à point nommé avec un groupe d'hommes armés réunis pour l'occasion. Il ordonne à tout le monde de sortir les mains en l'air. Temple tend à Jubal un pistolet en lui disant de tirer sur toute personne s'approchant de la maison, puis dit à Jedediah de tuer les prisonniers avant qu'un membre du groupe ennemi puisse pénétrer à l'intérieur. Temple Potter et Lem



Lem Whateley

APP	08	Prestance	40 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 4
Points de Vie	17
Santé Mentale	33

Compétences

Athlétisme	55 %
Conduite	45 %
Discrétion	60 %
Écouter	65 %
Équitation	45 %
Pister	45 %
Se cacher	55 %

Combat

• Bagarre	60 %
Dégâts 1D3 + Impact	
• Lutte	45 %
Dégâts spéciaux	
• Gourdin	65 %
Dégâts 1D6 + Impact	



Jubal Potter

APP	07	Prestance	35 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	04	Connaissance	20 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	28

Compétences

Athlétisme	50%
Conduite	30%
Discrétion	65%
Écouter	50%
Se cacher	65%

Combat

• Bagarre	60 %
Dégâts 1D3 + Impact	
• Llutte	45 %
Dégâts spéciaux	
• Gourdin)	55 %
Dégâts 1D6 + Impact	



Jedediah Potter

APP	08	Prestance	40 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	04	Connaissance	20 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	29

Whateley se faufilent ensuite par la porte arrière et fuient dans les collines. Le groupe réuni par l'agent de police avance vers la maison et Jubal tire quelques coups de feu sur eux, les manquant complètement. Le groupe riposte, blessant les deux Potter, puis se précipite à la ferme. Les investigateurs sont sauvés.
Jubal et Jedediah sont capturés et finissent par tout avouer, mais nient qu'une autre personne soit impliquée. Ils inventent une histoire en prétendant que les investigateurs les auraient attaqués et qu'ils n'auraient fait que se défendre. Whateley n'en croit pas un mot et les fait emmener. Les investigateurs sont libérés et peuvent se féliciter que Marie Bishop, bien qu'ayant été frappée, ait conduit les autorités jusqu'ici.

• ***Sauvés grâce aux Croyants :*** Marie Bishop rassemble son propre groupe et vient elle-même délivrer les investigateurs, arrivant à point nommé en compagnie de Zebulon Whateley, Wesley Corey [n° 508D], et des parents de Corey, George et Emily [n° 510D]. Ces membres du culte habitent tous près de la scierie, là où le guet-apens a très probablement eu lieu. Les Croyants donnent l'assaut à la maison en silence, en utilisant un mélange de coups de poing, de gourdins et de sortilèges pour sauver les investigateurs. Temple Potter et Lem Whateley parviennent à se ruer à l'étage, se laissent tomber d'une fenêtre, puis s'échappent dans les bois comme dans l'option précédente. Marie Bishop effectue ce sauvetage uniquement si elle sent qu'on peut faire confiance aux investigateurs au sujet du secret des Croyants. Si les investigateurs envisagent de bannir l'esprit mauvais de la scierie, ils auront fort à faire pour gagner sa confiance.

Après la délivrance des investigateurs, Marie discute avec eux pendant que Zebulon Whateley soigne leurs blessures, peut-être même à l'aide d'un sortilège de *Guérison Immédiate.* Marie explique qui sont les Croyants, qu'elle en fait partie, et leur demande de garder secrète l'existence du groupe. Elle leur dit que son « peuple » retrouvera et s'occupera de Lem et de Temple. Elle indique également que, si les investigateurs sont toujours disposés à affronter le mal tapi dans l'usine, elle est prête à les aider.

Quatrième partie : le démon de la scierie

Si les investigateurs découvrent les indices laissés par Avern Whateley, ils peuvent avoir une certaine idée sur la manière de bannir l'entité maligne qui se trouve dans l'ancienne scierie. Sinon, ils peuvent essayer d'y passer la nuit, en espérant provoquer des cauchemars – ou pire – de la part de la chose qui hante l'usine. Cette section traite de l'esprit maléfique lié aux lames de la scierie, de la manière dont il peut affecter son environnement et ce qu'il fera lorsqu'il se retrouvera menacé par les investigateurs.

Ce qui s'est passé en 1806

Avern Whateley espérait lier une entité bienveillante à la scierie en l'enfermant à l'intérieur des lames de scie. Bien qu'il n'y ait eu aucune faute de sa part, les lames furent mal conçues, car la quantité d'argent adéquate mélangée à l'acier n'était pas la bonne. Les lames devinrent le réceptacle pour n'importe quel esprit cherchant un lien avec le monde physique. Bon nombre de ces entités sont dangereuses, soucieuses de nuire aux vivants. Avant qu'Avern ait pu terminer correctement le rituel, une entité malveillante entra dans les lames. Cet esprit fit alors de la scierie son foyer, comme un bernard-l'ermite revendiquant une coquille abandonnée.



Le démon de la scierie

L'esprit qui loge dans les lames de l'usine s'alimente en aspirant la stabilité mentale des créatures douées de sens se trouvant autour de lui. Autrement dit, il dévore la santé mentale et propage la folie en retour.
Depuis le meurtre des trois garçons il y a plus d'un siècle, l'esprit a pratiqué la modération, en implantant des cauchemars chez les personnes passant du temps dans la scierie et en aspirant lentement leur santé mentale. Toutefois, cela a eu pour conséquence d'éloigner tout le monde de l'usine, et pendant plus d'un siècle, l'esprit resta seul, désireux de se nourrir à nouveau. Les investigateurs sont exactement ce dont il a besoin.

Les pouvoirs de la créature

L'entité dispose de six capacités principales qu'elle peut employer sur le terrain de l'usine, jusqu'à trois à la fois. Certains de ces pouvoirs ne peuvent être utilisés qu'un nombre limité de fois par jour.

- ***Mouvement propre :*** Les énormes lames montées peuvent s'animer de leur propre gré, quels que soient les verrous de sécurité engagés, et même si les lames sont déconnectées de la roue hydraulique par l'intermédiaire de l'embrayage. À tout moment, ces lames peuvent se ranimer, basculant en avant et tranchant tout investigateur malchanceux. Les victimes peuvent être découpées ou simplement écrasées par la lourde armature en bois qui maintient les lames. Dans les deux cas, les dégâts infligés sont de 1D6+2 points. Ce pouvoir peut être utilisé aussi souvent que le souhaite de l'entité.

- ***Sentiment de menace :*** L'entité peut créer un sentiment de menace et de peur, souvent associé à des sensations physiques inexplicables telles que des vibrations mystérieuses, des odeurs bizarres, ou des changements brusques de température. Ce pouvoir s'étend jusqu'à une centaine de mètres autour de la scierie et peut être utilisé un nombre illimité de fois par jour. Ceux qui se trouvent à l'intérieur de l'usine doivent effectuer un test de *Volonté* à -20 %, tandis que ceux qui se trouvent à l'extérieur ont besoin d'un test de *Volonté*. Ceux qui réussissent le test ne sont pas affectés, tandis que ceux qui le ratent perdent un point de Santé Mentale. C'est la façon dont l'entité souhaite le « bonjour », tout en profitant d'une petite collation.

- ***Implantation de cauchemars :*** L'entité peut implanter un cauchemar dans l'esprit de toute personne passant plus d'une heure à l'intérieur de la scierie. La prochaine fois que la victime s'endort, un rêve terrifiant se manifeste, la vidant de 1/1D4 points de Santé Mentale. C'est le principal moyen pour l'esprit de se nourrir et la raison de la fermeture de la scierie seulement deux ans après son ouverture. Ce pouvoir peut être utilisé jusqu'à six fois par jour.

- ***Télékinésie :*** L'esprit a la capacité de faire se déplacer des objets à l'intérieur de l'usine. Ces manifestations peuvent être simples, comme le fait de faire trébucher quelqu'un pour qu'il dégringole un escalier ou de faire tomber une boîte d'une étagère. Elles peuvent également être agressives, comme le fait de maintenir quelqu'un sur le transporteur ou de pousser un journaliste à travers une balustrade. Déplacer des objets pesant moins de 10 kg ne coûte rien à l'entité et ces mouvements peuvent être effectués un nombre illimité de fois par jour. Déplacer des objets lourds ne peut être réalisé que cinq fois par jour. Ceux qui sont subissent ces chocs télékinétiques subissent généralement 1D6 points de dégâts.
L'entité peut également projeter des objets sur une victime, qui l'atteignent 50% du temps. Les dégâts effectifs dépendent du type d'objet, une caisse en bois infligeant 1D4 points, tandis qu'un outil lourd en fer peut causer jusqu'à 1D12 points de dégâts. Quiconque voit les objets se déplacer tous seuls, projetés sur lui ou sent avoir été frappé par un choc télékinétique doit réussir un test de Santé Mentale ou perdre 0/1D2 points.

- ***Illusion :*** L'entité peut créer des illusions pour aspirer une nouvelle fois la Santé Mentale de sa victime, aucune ne pouvant être plus grande qu'une TAI 18. Elles sont toujours horribles et parfois suffisamment puissantes pour conduire temporairement leur cible vers la folie. Ces illusions durent environ une minute et aspirent à la victime 1/1D6 points de Santé Mentale. L'esprit peut employer cette capacité jusqu'à quatre fois par jour, en utilisant ce pouvoir à la fois pour se nourrir et pour se protéger.

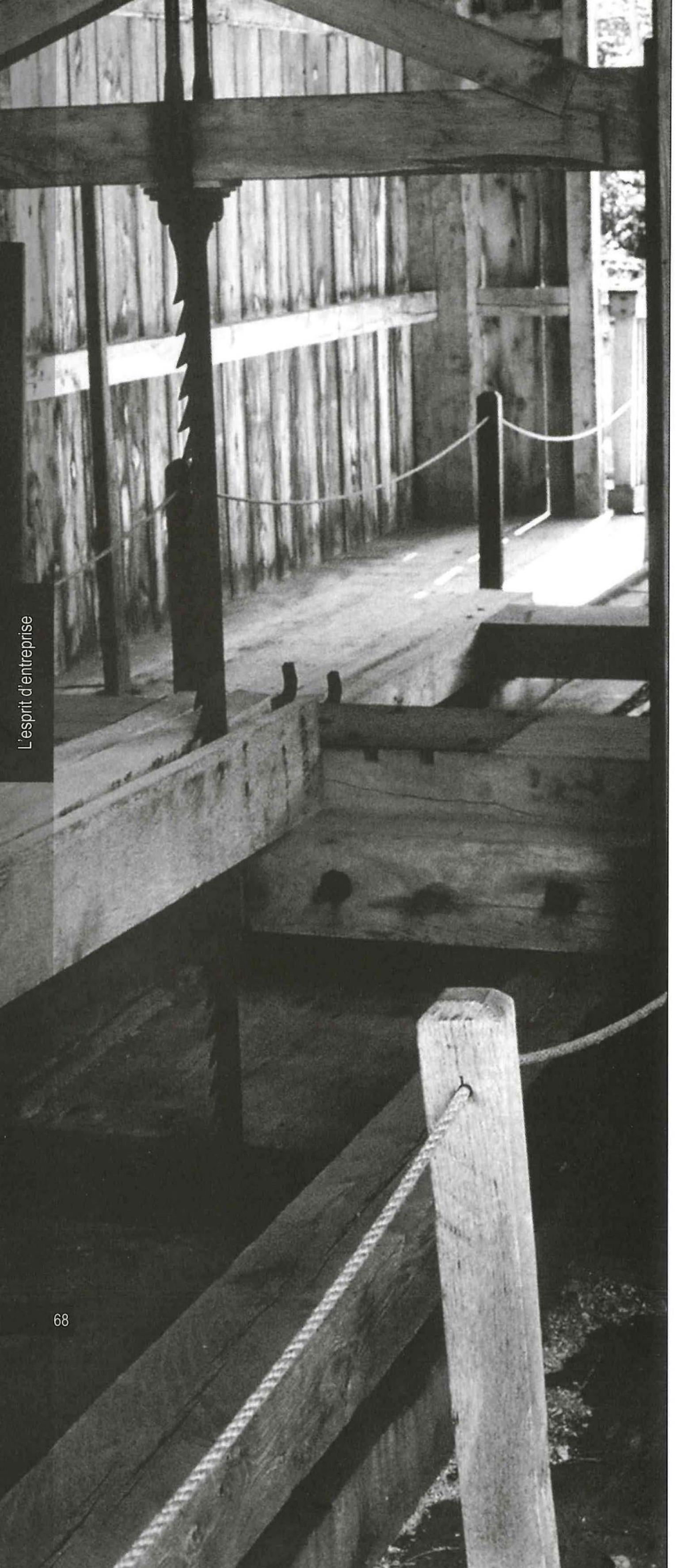
- ***Paralysie :*** L'entité peut bloquer les muscles de la victime, la paralysant ainsi effectivement. Pour résister à cette attaque, une cible doit effectuer un test de Volonté à -10 % ou rester immobilisée pendant 5D6 minutes. Les individus affectés éprouvent une telle terreur qu'ils doivent effectuer un test de Santé Mentale ou perdre 0/1D2 points. Cette capacité, la plus puissante de la créature, ne peut être utilisée que trois fois par jour. Les tentatives infructueuses pour paralyser une cible ne comptent pas dans ce total. L'entité a employé cette possibilité, en conjonction avec *Télékinésie* et *Mouvement propre*, pour assassiner les trois garçons en 1806.

Compétences

Athlétisme	55 %
Conduite	35 %
Discrétion	70 %
Écouter	60 %
Se cacher	65 %

Combat

• Bagarre	45 %
Dégâts 1D3 + Impact	
• Lutte	35 %
Dégâts spéciaux	
• Gourdin	65 %
Dégâts 1D6 + Impact	



Détruire la créature

L'unique point faible de l'entité est le point focal du lien, les quatre lames de scie. Si ces dernières sont retirées de leur emplacement, l'enchantement se dissipe et l'esprit qui réside à l'intérieur est détruit. Bien entendu, l'entité malveillante fera tout ce qui est en son pouvoir pour se protéger.

Pour détruire l'entité, les investigateurs doivent, soit retirer physiquement les lames de scie du caisson en bois, soit endommager l'ensemble de manière significative. Déposer les lames de scie nécessite une heure de travail et quatre réussites à un test de *Métier : mécanique*. Ces tests exigent que l'investigateur soit en contact physique étroit avec les lames. Si l'entité emploie à ce moment particulier sa capacité de *Mouvement propre* – une quasi-certitude – les investigateurs subissent immédiatement 1D6 points de dégâts, quel que soit le résultat du test de *Métier : mécanique*. L'entité peut également utiliser ses pouvoirs de *Télékinésie* ou de *Paralysie* en conjonction avec cette attaque.

Endommager l'installation peut s'avérer moins risqué, mais nécessite beaucoup de puissance. Les investigateurs doivent infliger au moins 50 points de dégâts au dispositif à l'aide d'un objet lourd tel qu'un maillet ou une pioche. Les investigateurs possédant des explosifs peuvent avoir plus de facilité à détruire l'ensemble des lames de scie. Si tout le reste échoue, les investigateurs peuvent aussi mettre le feu à cette section de l'usine. Bien que ces deux dernières options permettront de libérer les lames de leur caisson et de détruire l'entité qui se trouve à l'intérieur, les investigateurs peuvent très bien en même temps endommager l'ensemble du bâtiment au cas où le feu deviendrait incontrôlable.

Si l'entité est retirée des lames de scie, elle émet un cri perçant entendu à des kilomètres à la ronde, suivi d'une gerbe d'étincelles qui remplit l'air d'une odeur d'ozone. N'importe quelle personne présente dans l'usine à ce moment-là se retrouve aveuglée et assourdie pendant quinze minutes, et doit effectuer un test de Santé Mentale ou perdre 1/1D3 points.

La réaction de Sawyer Whateley vis-à-vis des dommages causés par cet exorcisme dépend du niveau de destruction. Les investigateurs ayant soigneusement démonté les lames de scie ne s'attireront pas le courroux de Whateley. Si, au contraire, les investigateurs ont brisé l'installation et frappé sur les lames pour les faire sortir de leur alignement, Whateley exige qu'ils lui remboursent la somme de 50 $ pour les dommages causés. Les investigateurs qui provoquent un incendie dans l'usine endommageront probablement la structure de manière significative. Dans ce cas, Sawyer Whateley exigera le remboursement com-

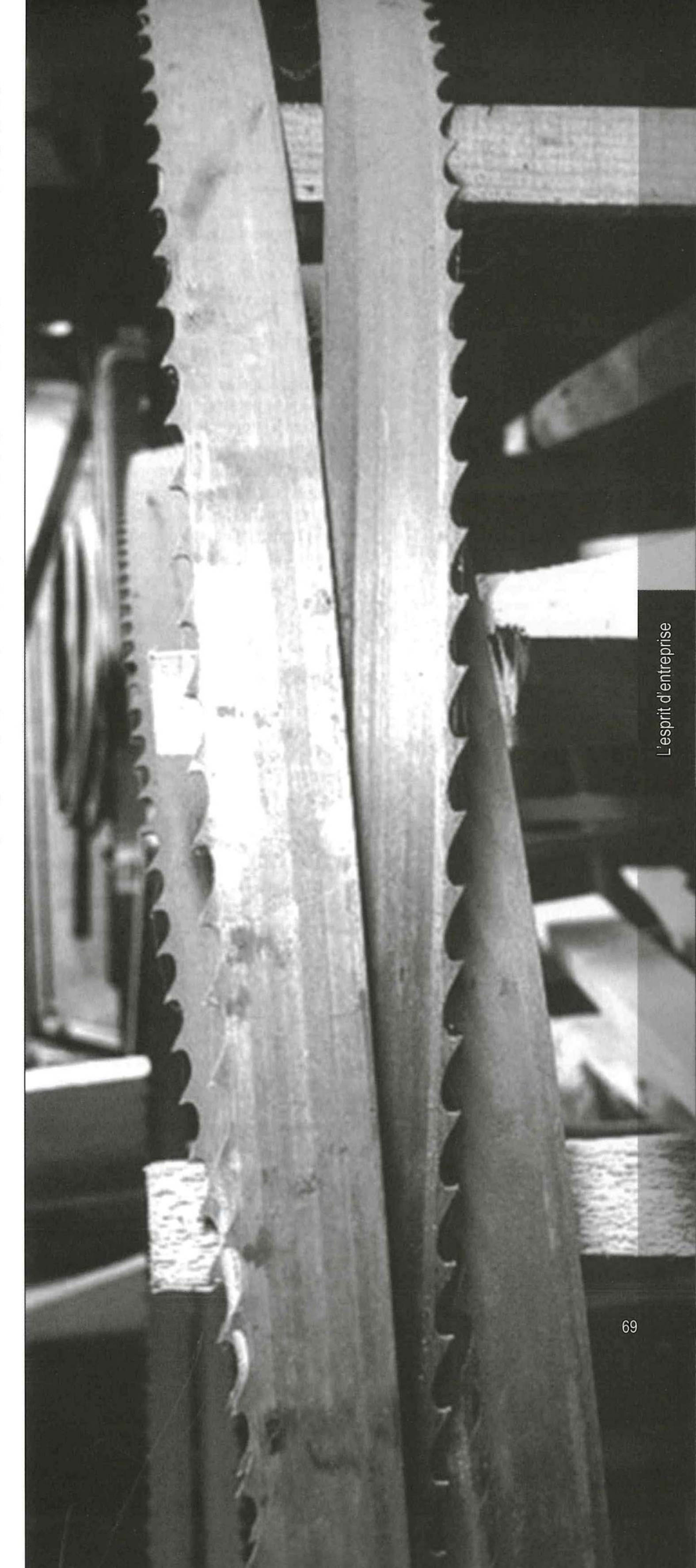
plet d'au moins 200 $, et jusqu'à 2000 $, selon l'ampleur des dégâts. Si les investigateurs parviennent à calmer Whateley grâce à une explication prolongée et crédible – ce qui nécessite de réussir un test de *Baratin* ou de *Persuasion* –, il abandonne les poursuites.

Conclusion

Ce scénario peut se terminer à bien des égards par un succès. Le journaliste Floyd Tobey écrit son histoire et tient les délais. Ce sera un petit article qui n'attirera pas trop les projecteurs sur Dunwich. Il y déclare avoir été incapable de prouver l'existence des fantômes. Son rédacteur en chef, Harvey Gedney, est satisfait de ses efforts, mais refuse bien entendu de verser la moindre récompense aux Blake.

Malheureusement pour Herman et Nancy Blake, à défaut d'obtenir cette récompense de 500 $ promise par *L'Annonceur d'Arkham*, ils risquent de perdre leur ferme. Cette dernière peut néanmoins être sauvée de plusieurs manières. Les investigateurs ont peut-être découvert l'or caché dans la résidence du superviseur et peuvent l'utiliser pour rembourser la somme due à la Première banque d'Aylesbury. Si on donne aux Blake davantage que les 250 $ nécessaires, ils pourront également acheter de nouvelles semences, du bétail et de l'engrais, ce qui les aidera à se remettre sur pieds. Si la ferme est sauvée, les investigateurs gagnent la reconnaissance éternelle de Herman et Nancy Blake et une récompense supplémentaire en Santé Mentale.

Pour avoir chassé l'esprit de l'usine, attribuez aux investigateurs 1D8 points de Santé Mentale. S'ils parviennent à sauver les Blake de la saisie, attribuez-leur 1D3 points de Santé Mentale supplémentaires.



Une preuve de vie

par Keith « Doc » Herber (avec nos remerciements à John Pitman)

Une compagnie de bois de charpente propose d'exploiter les forêts au nord du petit village de Foxfield et, ce faisant, s'attire les foudres d'une colonie de Mi-Go bien décidée à ce que personne ne vienne perturber ses expériences séculaires.

En quelques mots...

Le petit village de Foxfield est en ébullition : en difficulté financière depuis de nombreuses années, une compagnie forestière vient de lui proposer de s'installer sur ses terres afin d'en exploiter les forêts. Mais ce qui devrait n'être qu'une formalité au vu de l'apport financier que cette concession forestière pourra ramener se révèle être un véritable casse-tête administratif et humain : des revirements de votes lors des différents débats ont lieu ; des rivalités resurgissent entre fermiers du nord, depuis longtemps défavorisés, mais qui profiteraient le plus de cette concession, et fermiers du sud qui n'ont que faire de leurs homologues du nord ; mais également des antagonismes entre deux branches de la foi congrégationaliste qui ont fait scission au XIXe siècle, l'une traditionaliste et l'autre moderniste. Et puis, une colonie de Mi-Go influence en sous-main les débats…

Implication des investigateurs

- Henri Barnes peut être ami ou membre de la famille d'un investigateur et ce dernier peut ainsi avoir entendu parler des menaces de mort le concernant ;
- Barnes peut également engager un détective privé pour qu'il enquête sur ces menaces de mort ;
- Un investigateur journaliste peut avoir entendu parler des tensions communautaires concernant le vote imminent de la concession forestière à Foxfield et partir sur les lieux.

Enjeux et récompenses

- **Comprendre ce qui se passe** derrière le comportement étrange du Pasteur Barnes ces derniers temps (changement d'avis sur le projet de concession forestière, absence soudaine de ses deux enfants et de sa belle-sœur, sorties nocturnes insolites) ;
- **Parvenir, autant que faire se peut, à sauver les enfants** Barnes sur lesquels les Mi-Go ont déjà opéré leur terrible chirurgie ;
- **Faire retourner les Mi-Go** dans leur colonie mère du Vermont.

À l'affiche

Henry Barnes

Responsable du canton et personnalité marquante de Foxfield, ce pasteur unitariste est depuis six semaines sous la coupe des Mi-Go qui, ayant appris le possible vote par le village de l'accord sur la concession forestière, ont pris en otage ses deux enfants afin qu'il fasse pencher les débats vers le rejet d'un projet qu'il voyait pourtant à l'origine sous un angle favorable. La belle-sœur de Barnes, ayant eu l'intention de prévenir les autorités que quelque chose de bizarre était advenu dans la famille, se trouve elle aussi enfermée (et mutilée) dans un caisson Mi-Go.

Ike Copley

Adversaire politique d'Henry Barnes, il est l'auteur des menaces de mort envers ce dernier qui lancent le scénario. Cette rivalité politique se double d'un antagonisme religieux : Copley est en effet le chef de la communauté des Vieux Croyants, ou Communautaristes, d'anciens congrégationalistes rigoristes opposés à l'unitarisme libéral de Barnes.

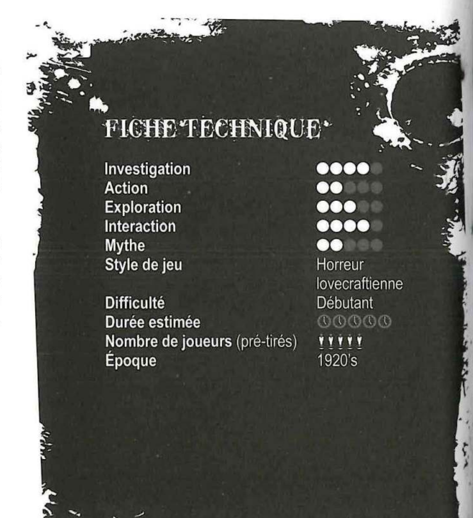
Les Mi-Go

Installés dans les forêts du nord de Foxfield depuis des siècles, cette petite colonie de Mi-Go, reliée par un portail à une autre beaucoup plus importante dans le Vermont, a toujours su rester discrète pour ne pas être découverte par les habitants de la région. La possibilité de l'implantation d'une concession forestière sur leur territoire change cependant la donne.

Ambiance

Dans la petite localité de Foxfield, tout le monde se connaît et, éventuellement, s'épie. Des magouilles politiques s'opèrent dans l'ombre, et les rivalités sont aussi d'ordre religieux, entre des congrégationalistes traditionalistes et des unitariens plus libéraux. Les personnages vont donc devoir se faire accepter d'une partie de la population et comprendre comment fonctionne le village pour mener à bien leurs investigations.

N.B. Il s'agit du premier scénario de Keith Herber à la suite de la création, par lui-même, des éditions Miskatonic River Press (2008) ; mais c'est aussi le dernier. Keith devait en effet décéder l'année suivante. L'éditeur, néanmoins, a perduré et tente avec réussite de perpétuer, par ses parutions, la qualité de l'écriture de Keith.



Fiche technique

Investigation	●●●●
Action	●●
Exploration	●●●
Interaction	●●●●
Mythe	●●
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	◷◷◷◷◷
Nombre de joueurs (pré-tirés)	5
Époque	1920's

Présentation

La petite ville de Foxfield est située au nord-ouest d'Arkham, le long de la voie rapide d'Aylesbury. Le populaire et responsable de longue date du canton, Henry Barnes, aurait reçu des menaces de mort, très probablement de quelqu'un faisant partie de la communauté. La population, qui connaît actuellement un quotidien difficile et compte aujourd'hui moins de mille âmes, tombe généralement d'accord sur les différents sujets qui la concernent, mais l'évolution qu'a connu le canton au cours de l'année écoulée a creusé un fossé entre les membres d'une communauté autrefois soudée.

Une compagnie de bois de charpente a proposé de louer une large étendue de terres du canton non exploitées situées dans les collines au nord de la ville. Là, elle espère récolter le bois de qualité supérieure des peuplements de chênes et d'érables qui y poussent. Cette offre se révèle être une aubaine économique pour une communauté qui vit un quotidien difficile. Non seulement le bail apporterait-il une rémunération appréciable au canton, mais cette nouvelle industrie fournirait également une nouvelle base économique pour les entreprises du village.

Barnes, également à la tête de l'Église unitarienne locale, a soutenu dans un premier temps la proposition, mais tient désormais une position opposée ferme, citant la « profanation de la terre de Dieu » comme étant son inquiétude principale. Sa position a jusqu'à présent reçu l'appui de deux des trois membres du conseil cantonal et d'une petite majorité des habitants. À l'insu de Barnes, cependant, l'un des membres du conseil envisage de modifier son choix.

Alors que personne ne peut pour le moment prouver d'où viennent les menaces de mort, la plupart suspectent Ike Copley, un fermier du coin depuis longtemps adversaire politique de Barnes.

Informations pour le Gardien

Ike Copley est en effet responsable des menaces de mort griffonnées sur un papier laissé à la porte d'entrée d'Henry Barnes, mais il n'a jamais eu de véritable intention de nuire au responsable du canton. Alors ivre et en colère au sujet d'une humiliation publique qu'il avait dû affronter, Copley voulait simplement effrayer son rival. Les vrais problèmes de Barnes sont en réalité beaucoup plus profonds et se situent sous les collines au nord de la ville.

Ces collines abritent en effet une petite, mais ancienne, station de recherche Mi-Go. Caché derrière une chute d'eau, l'antre des extraterrestres est connecté par un portail à la colonie principale qui se trouve dans le Vermont. Désireux de faire profil bas, les Mi-Go n'ont dérangé que très rarement les habitants du coin, en dépit du fait qu'ils sont ici depuis des siècles. Toutefois, lorsque les Mi-Go ont appris l'arrivée possible d'une concession forestière sur leur territoire, ils se sont sentis forcés d'entrer en scène.

Barnes penchant pour la signature du bail, les Mi-Go ont enlevé il y a six semaines ses deux enfants à leur domicile et les ont emmenés dans leur repaire caché dans les collines en disant à Barnes qu'il ne leur serait fait aucun mal s'il parvenait à bloquer l'adoption du bail.

Donnant à Barnes une preuve de vie, les Mi-Go lui livrèrent la nuit suivante deux boîtes à cerveau, ainsi que les machines nécessaires pour communiquer avec leurs occupants. Presque chaque soir, Barnes rend visite à ses deux enfants en les branchant afin de pouvoir leur faire la lecture. Il est maintenant complètement fou.

Henry Barnes affirme aux gens qui lui posent la question avoir envoyé ses enfants dans un pensionnat d'Arkham. D'après lui également, sa belle-sœur, Sarah Brock, qui était la gouvernante de la famille depuis la mort de l'épouse de Barnes, Helen, a également déménagé. La vérité est bien plus terrible : lorsque Sarah, inquiète au sujet des deux enfants, a parlé d' « aller voir les autorités », les Mi-Go l'ont enlevée et ramenée dans leur repaire, où elle se trouve jusqu'à présent. Dans l'intervalle, Barnes fait tout ce qu'il peut pour bloquer le vote de la concession forestière.

Ce scénario devrait être joué au début de l'automne ou à la fin du printemps, durant l'année scolaire plutôt qu'au cours de l'été.

Informations pour les investigateurs

Les investigateurs peuvent être impliqués dans ce mystère de plusieurs façons différentes. Henry Barnes peut être un ami ou un membre de la famille de l'un des investigateurs. Un vieil ami de Barnes peut également engager un détective privé afin qu'il enquête sur les menaces de mort reçues par Barnes. Des investigateurs journalistes voudront, eux, peut-être donner un suivi à l'histoire imprimée dans *L'Annonceur Arkham* (voir **Document Une preuve de vie n° 1** p. 72.)

Une histoire de Foxfield

Localisé à environ 40 km du centre-ville d'Arkham, on rejoint Foxfield en empruntant la voie rapide d'Aylesbury pendant près d'une heure, puis en tournant à droite sur Foxfield Road, une route en terre qui file vers le nord et traverse la rivière Miskatonic. Cette route est renforcée par des rondins de bois qui fournissent une adhérence même pendant la saison des pluies, ce qui



engendre en contrepartie un trajet cahoteux tout en secousses. Après avoir tourné à droite à l'embranchement (continuer à gauche mène à Tewksbury), à 6 km environ de la route, les voyageurs arrivent dans le village de Foxfield.

Fondé en 1729, le village proprement dit est situé pour l'essentiel sur la rive sud de la rivière Fox, qui s'écoule dans le sens est-sud-est avant de se jeter quelques kilomètres en aval dans la rivière Miskatonic. Petite communauté agricole, Foxfield a rejoint la révolution industrielle en 1843, lorsque la famille Pickering, de Salem, racheta l'ancienne scierie Sutler sur la rive nord de la rivière et la remplaça par une grande filature de laine. Cette dernière prospéra et de nombreux fermiers du coin passèrent des cultures à l'élevage de moutons, vendant leur laine à la filature. Prévue dès le départ comme une communauté industrielle idéalisée, des logements ouvriers furent construits à côté de l'usine, offrant un hébergement aux nombreux travailleurs immigrés attirés dans la région. Il y avait même une petite chapelle où les ouvriers pouvaient célébrer la messe catholique. Les locaux étant embauchés pour superviser la main d'œuvre, Foxfield se trouva bientôt accueillir sur son sol un mélange de Québécois, de Belges, de Polonais et de Lituaniens. Comme il y avait de temps en temps des frictions entre les gens du coin et les nouveaux arrivants, les ouvriers de l'usine restèrent pour la plupart sur la rive nord de la rivière Fox, dans ce qu'on allait appeler Les Fabriques, et la population locale, appréciant la croissance économique amenée par l'usine, trouva des raisons de les tolérer.

Avec le déclenchement de la Guerre de Sécession, la filature se développa pour remplir les contrats destinés à fournir de la laine pour la fabrication des uniformes de soldat. Mais, à la fin du XIXe siècle, les affaires avaient ralenti, des parties de l'usine fermèrent et des ouvriers furent licenciés. En 1911, un incendie désastreux ravagea la structure au-delà du réparable. Entièrement assurée, la famille Pickering choisit de ne pas reconstruire sur le site, quitta Foxfield et céda au village toutes ses propriétés, dont l'usine en ruine.

Sans cette filature, l'économie locale s'effondra presque complètement. La plupart des travailleurs immigrés partirent, laissant Foxfield pour l'essentiel aux descendants des fermiers qui avaient fondé le village. Bien que formant toujours une communauté fière, le village a néanmoins commencé à décliner à mesure que les petites manufactures fermaient et que les bâtiments inoccupés étaient laissés à l'abandon.

Le centre du village bénéficie de l'électricité provenant de la compagnie d'électricité locale, mais ni les fermes du sud, ni celles du nord, ne sont électrifiées. Des lignes téléphoniques sont installées, reliant la plupart des fermes avec des téléphones à manivelle accrochés aux murs et qui nécessitent un opérateur pour établir la communication.

Quelques citoyens possèdent des automobiles ou de petits camions, mais les chariots tirés par des chevaux sont encore la norme et, dans le cas des routes rustiques du Nord, quasiment nécessaires.

Foxfield ne possède pas de force de police. Il y a bien un agent en résidence dans le village, mais l'essentiel du respect de la loi est assuré par la police de l'État du Massachusetts.

Aide de jeu - Document Une preuve de vie n° 1 - un article récent tiré de *L'Annonceur d'Arkham*

LA TENSION MONTE À FOXFIELD

Foxfield, Massachusetts

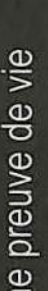
Cette petite communauté en général paisible de moins de mille habitants bruisse de rumeurs. Le populaire responsable du canton, Henry Barnes, également pasteur de l'Eglise unitarienne de Foxfield, a apparemment reçu des menaces de mort, selon le lieutenant de police de l'État du Massachusetts, Tolliver Graham.

« Un mot a été affiché sur la porte d'entrée de la maison de M. Barnes », nous a expliqué Tolliver Graham. « Il y a plusieurs suspects, mais au moment où je vous parle, nous ne sommes pas à même d'effectuer une quelconque arrestation. Malheureusement, la victime s'est débarrassée des preuves avant que nous ayons pu soigneusement les examiner. »

Les suppositions actuelles penchent vers une provenance possible des menaces de mort de la part d'un des électeurs de Barnes, peut-être mécontent de son opposition à la location d'une étendue des terres du canton à une compagnie de bois de charpente. Les esprits s'échauffent dans cette petite communauté habituellement paisible et il se dit que, un jour ou deux avant les menaces de mort présumées, M. Barnes a été impliqué dans la rue dans un affrontement physique avec l'un de ses électeurs.

Malheureusement, M. Barnes a refusé d'être interviewé pour cet article.

- Roberta Henry



Henry Barnes

Âgé de 35 ans, Henry Barnes est originaire de Boston et a déménagé à Foxfield il y a 12 ans, prenant alors les fonctions de pasteur de l'Église unitarienne de Foxfield. Marié à feu Helen Brock, le jeune couple eut son premier enfant, une fille nommée Mary, quelques mois seulement après leur installation à Foxfield. Un fils, Robert, est né trois ans plus tard.

Barnes, ayant fait des études universitaires, s'avéra être un bon choix pour Foxfield. Il s'impliqua rapidement dans les affaires de la communauté et, après moins de quatre ans passés dans le village, fut élu au poste de responsable du canton. Ce fut au cours de sa première année de mandat que l'on diagnostiqua à sa femme, Helen, un cancer de l'ovaire. Un an plus tard, elle était décédée, laissant Barnes élever seul leurs deux enfants en bas âge.

Dans les semaines qui suivirent le décès de sa femme, la sœur aînée d'Helen, Sarah, déménagea à Foxfield afin de donner un coup de main pour le ménage et de s'occuper de ses jeunes neveu et nièce. S'installant dans le foyer Barnes, elle fut, comme sa sœur avant elle, rapidement acceptée par la communauté de Foxfield.

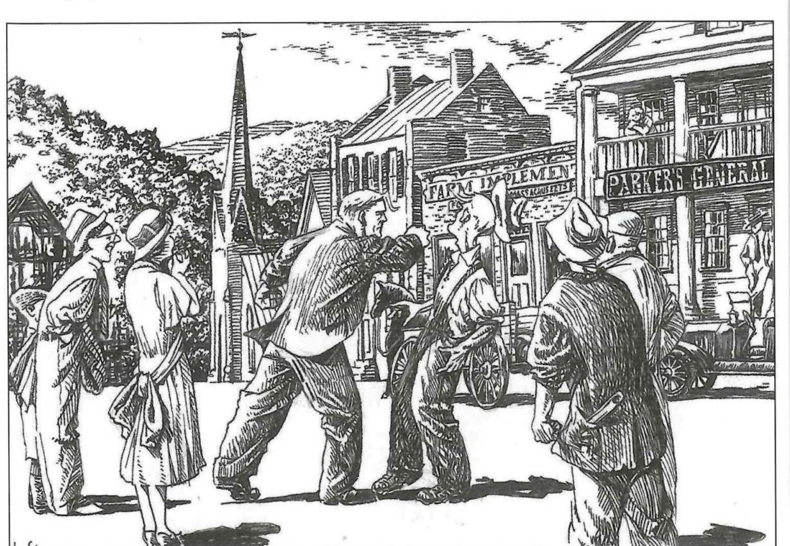
Barnes, à la tête de la seule église de Foxfield et responsable du canton, devint une personnalité respectée, en particulier dans les années qui suivirent la mort de sa jeune épouse. Barnes exerce ses fonctions de responsable du canton depuis quatre mandats consécutifs et il est en route pour sa réélection dans six mois. Dans des circonstances normales, il serait archi-favori, mais la controverse sur la concession forestière a laissé une ouverture pour son rival politique, Ike Copley.

Ike Copley

De nature conservatrice, Ike Copley est depuis longtemps un opposant à Barnes et s'insurge avec véhémence contre la plupart des positions de son rival. Copley s'est présenté deux fois contre Barnes pour devenir à son tour responsable du canton et a perdu deux fois « haut la main ». Bien que *de facto* le chef des fermiers habite au nord de la rivière Fox, il a rarement été capable de susciter une opposition suffisante pour contraindre Barnes à annuler ses décisions. Mais dernièrement, avec le débat de plus en plus houleux au sujet de la concession forestière, Ike a peut-être trouvé une ouverture.

Lorsque la filature a finalement été abandonnée en 1911, la plupart des fermiers du sud renoncèrent à l'élevage des moutons et ramenèrent leurs terres aux cultures alimentaires. Les fermes situées dans les collines rocheuses et accidentées du nord étant bien moins adaptées à l'agriculture, les agriculteurs de cette région ont par conséquent davantage souffert que leurs homologues du sud. Et, comme une partie du bois sur lequel lorgne la compagnie forestière se trouve précisément sur la propriété des fermiers du nord, ils ont davantage à gagner dans cette histoire.

Les fermiers habitant au nord de la rivière sont souvent appelés les « Communautaristes » ou « Vieux Croyants ». Ce sont des familles qui, il y a des années, ont rompu les liens qui les unissaient à l'Église congrégationaliste originelle de Foxfield, lorsque ses membres votèrent pour devenir unitariens en 1844. L'unitarisme libéral de Barnes est une source constante d'irritation pour Ike Copley et ses strictes croyances à l'ancienne. Depuis longtemps, des rumeurs sur les Communautaristes circulent parmi les habitants du village, mais en vérité, ils ne font que pratiquer la sévère religion calviniste puritaine de leurs aïeux.





Henry Barnes

35 ans, responsable du canton et pasteur

APP	16	Prestance	80 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	23

Compétences

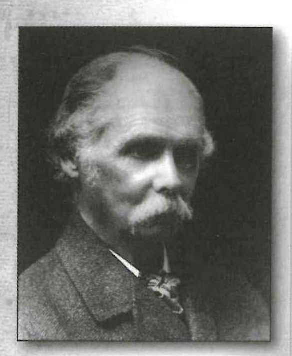
Athlétisme	40 %
Bibliothèque	45 %
Comptabilité	30 %
Crédit	35 %
Écouter	25 %
Équitation	15 %
Négociation	15 %
Persuasion	35 %
Psychologie	15 %
Sciences humaines	
- anthropologie	10 %
- archéologie	10 %
- histoire	30 %
- histoire de l'art	15 %
Sciences de la vie	
- biologie	10 %

Langues

Anglais	80 %
Français	45 %
Grec	20 %
Latin	35 %

Combat

• Arts martiaux (lutte)	35 %
Dégâts spéciaux	
• Bagarre	75 %
Dégâts 1D3 + Impact	



Ike Copley
Vieux Croyant

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	40 %
Conduite	35 %
Crédit	15 %
Équitation	25 %
Métier	
- électricité	20 %
- mécanique	55 %
Négociation	25 %
Persuasion	25 %
Pister	30 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	15 %
Sciences de la vie	
- histoire naturelle (locale)	35 %

Combat

• Arts martiaux (lutte)	45 %
Dégâts spéciaux	
• Bagarre	60 %
Dégâts 1D3 + Impact	



Louise Madsen

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %

L'arrivée à Foxfield

Le village de Foxfield se trouve à environ 6 km au nord de la voie rapide d'Aylesbury. Pendant le trajet sur Foxfield Road, une voie cahoteuse renforcée par des rondins, les investigateurs aperçoivent de nombreuses fermes situées des deux côtés de la route. Des chemins étroits et sablonneux en bifurquent, permettant d'accéder à d'autres fermes le long du chemin. Des boîtes aux lettres posées sur des poteaux se dressent à ces intersections. Bien que beaucoup de fermes soient anciennes, elles sont pour la plupart en bon état. Les murets de pierres qui bordent la route sont propres et bien entretenus.

En arrivant à Foxfield proprement dit, les investigateurs trouvent un petit village fait de vieux bâtiments, dont certains auraient besoin d'une bonne couche de peinture fraîche, mais sinon, la plupart sont en bon état. Deux automobiles sont garées dans la rue principale, et un cheval et un chariot sont attachés devant le Magasin général Parker (les bâtiments donnant sur la rue proposent encore des poteaux d'attache).

Le grand clocher en briques de style néogothique de l'Église unitarienne domine l'horizon. Si les investigateurs explorent la rue un peu plus haut, ils parviennent après l'église à la rivière Fox et aux ruines de la filature abandonnée qui surplombe l'autre rive. C'est la saison sèche et la rivière est à peine plus qu'un filet d'eau. En aval, un vieux pont couvert enjambe la rivière Fox et un chemin de terre mène au-delà de l'usine, en direction des fermes du nord.

Lieux et personnes

Le Magasin général Parker

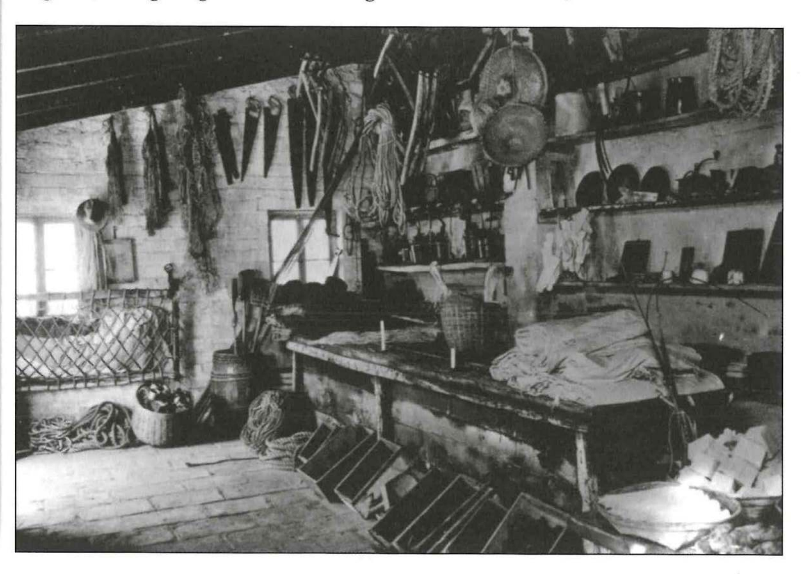
Installé à cet endroit depuis plus de cent vingt ans, le Magasin général Parker a longtemps servi de taverne et d'auberge, avec ses quatre chambres à louer au premier étage. Avec l'avènement de la prohibition, le bar a été converti en comptoir-lunch offrant le petit déjeuner et le déjeuner, servant principalement la seule population masculine du village. Les sols sont en plancher et les murs bruts, avec des poutres apparentes. Des lanternes et outils manuels pendent à des crochets et à des clous, et des aliments séchés ainsi que des conserves tapissent les étagères. Bien que vétuste, l'endroit est assez propre et ordonné. Détenu et exploité par Louise Madsen, une femme âgée d'une cinquantaine d'années, le magasin sert également de sous-succursale postale au village de Foxfield.

Louise Madsen

Le père de Louise, Arthur Madsen, a acheté l'endroit il y a trente ans au vieux Parker. Arthur est décédé dix ans plus tard, laissant l'affaire et le bâtiment à Louise. Mariée autrefois, le mari de Louise – un ivrogne notoire – la quitta dès le début de leur mariage et elle vit seule depuis. Elle n'a pas d'enfant et habite dans l'une des pièces situées au-dessus du magasin. Louise est également la secrétaire de mairie de Foxfield.

C'est une personne sympathique qui accueille les visiteurs à bras ouverts. Elle peut fournir aux investigateurs des repas pour trente-cinq cents et est prête à donner un coup de chiffon aux chambres à l'étage s'ils ont besoin d'un hébergement – elle facturera aux investigateurs un dollar par nuit et par chambre. Louise est également une bonne source d'informations générales sur le village et ses habitants.

Elle est aidée d'un homme du coin qu'elle emploie, appelé Rodney Greene. Âgé d'une trentaine d'années, Greene est un vétéran de



la Grande Guerre tragiquement blessé : touché à la tête par des éclats d'obus, les chirurgiens du champ de bataille ont remplacé les parties manquantes de son crâne par des plaques en acier et recousu du mieux qu'ils pouvaient son cuir chevelu déchiqueté.

Lorsque les investigateurs arrivent, Rodney est en train de balayer le sol, dos à la porte. Se retournant pour regarder le groupe d'inconnus, la vision de la tête et du visage difformes de Rodney coûte à chaque investigateur 0/1 points de Santé Mentale (pour en savoir plus au sujet de Rodney, voir p. 76).

Ce que sait Louise

- ***L'histoire de Foxfield :*** Louise peut raconter l'histoire générale de Foxfield, en donnant des informations plus particulières sur la filature, sa disparition, et les incidences de cette dernière sur l'économie locale.
- ***Barnes :*** Louise appartient à l'Église unitarienne et est une bonne amie d'Henry Barnes. Elle peut raconter la façon dont le pasteur et sa famille ont déménagé dans le village afin de prendre en charge l'Église et, malheureusement, la mort de la jeune épouse de Barnes quelques années plus tard.

  Elle connaît les deux enfants Barnes, Mary et Robert, et parle d'eux en termes favorables. « Le révérend Barnes leur fait toujours la lecture. Ce sont deux petits amours », dit-elle. Elle mentionne que le jeune Robert peut parfois devenir « un peu turbulent », mais ajoute que les deux enfants, pour l'essentiel, sont polis et bien élevés.

  Louise peut mentionner que les enfants Barnes lui ont manqué ces dernières semaines. Si on lui demande pourquoi, elle répondra aux investigateurs que leur père les a inscrits il y a six semaines dans un pensionnat d'Arkham. « Et leur tante Sarah est rentrée chez elle quelques semaines plus tard », ajoute-t-elle. « Sans les enfants à s'occuper, elle est retournée à Providence afin de soigner un ami malade, m'a-t-on dit ».

  Sarah avait emménagé dans la maison après la mort de l'épouse de Barnes pour s'occuper de son beau-frère veuf et de ses deux enfants. « Je me fais parfois du souci pour lui, tout seul dans cette grande et vieille maison », dit Louise. Barnes réside en effet au Manoir Pickering qui surplombe la rivière et l'usine en ruine située de l'autre côté. La demeure est louée au pasteur pour un dollar par an, comme le dicte le fonds gérant l'église.
- ***Le conflit entre Barnes et Copley :*** Louise, évidemment, connaît bien les deux hommes. C'est une fervente partisane de Henry Barnes, même si elle émet quelques réserves au sujet de son opposition obstinée à la concession forestière. « Je pense que la majorité des habitants du village sont désormais en faveur de ce projet ». Ike Copley, raconte-elle aux investigateurs, fait partie des vieux « fermiers du nord » dont la propriété se trouve de l'autre côté de la rivière.

  Elle n'est pas une grande admiratrice de Copley, mais rejette en même temps l'idée que des menaces de mort, si tant est qu'il en soit l'auteur, soient réellement sérieuses. « Ike est une tête brûlée et capable de beaucoup de choses », dit-elle. « Mais pas de meurtre ».

  Elle a été témoin de l'altercation entre les deux hommes la veille du jour où les menaces de mort ont été découvertes et, s'il est vrai que Copley a lancé le premier coup de poing, qui a touché Barnes au visage, elle dira aux investigateurs que Barnes a répondu par deux coups de poing rapides qui ont laissé Copley sur les genoux et haletant dans la rue poussiéreuse.
- ***Les archives de la ville :*** En tant que secrétaire de mairie, Louise a un accès complet à toutes les archives de la ville, actuellement stockées dans une grande maison voisine que la plupart appellent « l'ancienne Maison des Pickering ». Cette demeure spacieuse était celle des Pickering avant qu'ils ne construisent le Manoir sur la rivière.

  Les archives de la ville sont des documents publics, bien que Louise se montre réticente à les ouvrir à des étrangers sans raison importante. Le bâtiment est fermé à clé et Louise devra être présente lorsque les investigateurs effectueront leurs recherches. « Et je devrai laisser à Rodney la charge de s'occuper du magasin pendant que nous serons là-bas », se plaint-elle.
- ***Les bureaux du Courrier de Foxfield :*** Louise possède égale-

TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

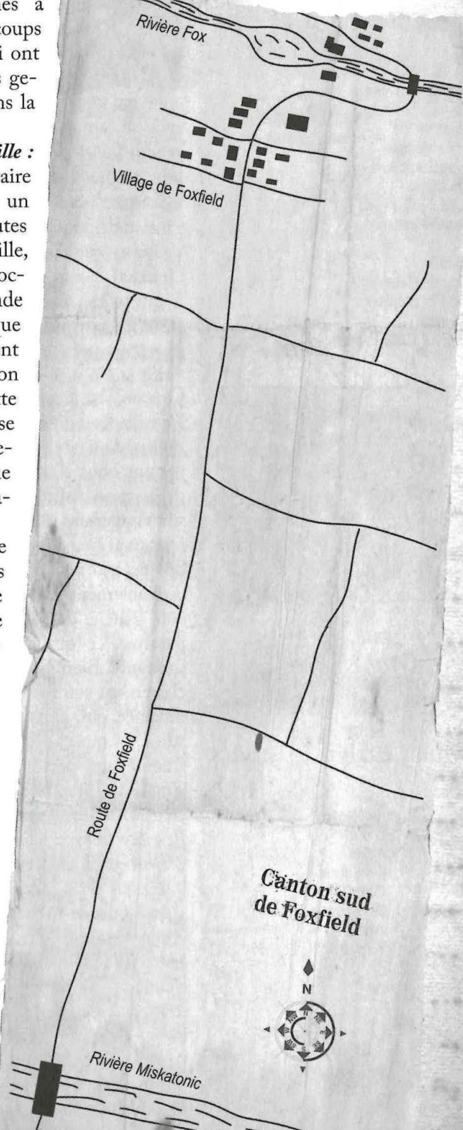
Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	55

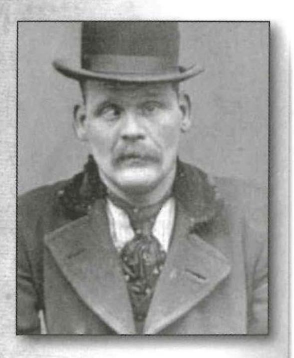
Compétences

Bibliothèque	50 %
Comptabilité	70 %
Crédit	65 %
Équitation	25 %
Persuasion	30 %
Psychologie	20 %

Combat

• Arts martiaux (lutte)	15 %
Dégâts spéciaux	
• Bagarre	35 %
Dégâts 1D3 + Impact	





Rodney Greene

APP	04	Prestance	20 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	08	Connaissance	45 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	40

Compétences

Athlétisme	20 %
Sciences de la vie - histoire naturelle	10 %

Combat

• Arts martiaux (lutte) Dégâts spéciaux	05 %
• Bagarre Dégâts 1D3 + Impact	20 %



Sydney Etzler
Facteur

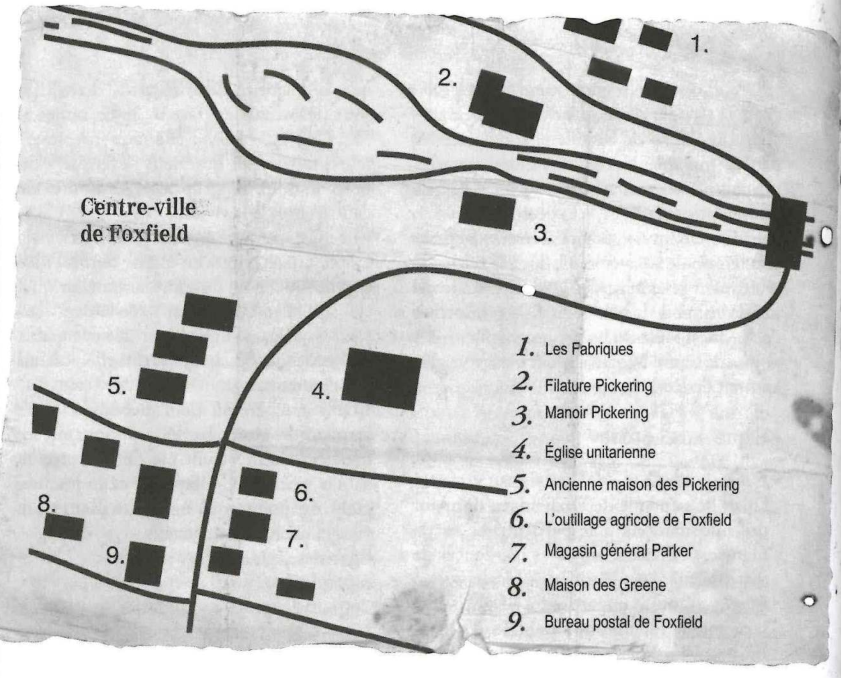
APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	55

Compétences

Conduite	65 %
Équitation	25 %



ment les clés du bureau aux volets fermés du défunt journal *Le Courrier de Foxfield*. Comme pour les archives de la ville, elle insistera pour être présente si les investigateurs veulent consulter les dossiers du journal.

Détails supplémentaires sur Rodney Greene

Greene s'est engagé dans l'armée en 1916, à l'âge de dix-huit ans, et fut envoyé en Europe moins d'un an plus tard. Blessé en France par un obus d'artillerie, il ne survécut que de justesse. Autrefois bel homme, sa tête et son visage sont maintenant terriblement difformes et marqués par la chirurgie de guerre opérée à la hâte qu'il a subie. Son Q. I. est probablement proche de soixante-dix et le côté gauche de son corps est partiellement paralysé, ce qui lui donne une démarche titubante. Bien qu'un peu lent, il se rappelle clairement son ancienne vie, y compris de la dulcinée qui, après avoir constaté ses blessures, l'a quitté pour un autre homme puis a déménagé hors de la ville. Rodney ne parle jamais de cela, mais Louise peut raconter cette triste histoire aux investigateurs.

Rodney vit avec sa mère, Ida, dans une petite maison juste en face du magasin. Il passe le plus clair de son temps libre à l'école, où il aide à faire le ménage, époussette les bouts de gommes, et joue au jeu du kickball avec les écoliers. Il est totalement inoffensif et est traité avec un respect particulier par les habitants du village.

Si on l'interroge, il se montre timide. Il a peu d'informations à proposer si ce n'est le fait qu'il vit à l'angle de la rue avec sa mère. Si on lui parle de ses blessures, son sourire s'estompe et, sans répondre, il retourne à son balayage. Si Louise est présente, elle signale désespérément à l'investigateur d'éviter de telles questions, mais il sera alors probablement trop tard.

Le facteur

Lors d'une visite effectuée au Magasin général, au moment choisi par le Gardien, les investigateurs peuvent rencontrer fortuitement le facteur de Foxfield, Sydney Etzler. Veuf, au milieu de la soixantaine, Sydney est employé par l'US Postal Service. Le courrier à Foxfield est livré au Magasin général par camion. Là, Etzler trie le courrier, puis le distribue au village et aux fermes du sud dans une petite camionnette Ford T. Dans l'après-midi, il attèle un cheval et un chariot au magasin « L'Outillage agricole de Foxfield » et effectue ses distributions aux fermes du nord.

Tout investigateur discutant avec Sydney sentira des relents d'alcool dans l'haleine du vieil homme.

Si on lui pose la question, Sydney met en garde les investigateurs contre l'utilisation d'une automobile dans la région. « Vous avez toutes les chances de rester coincés », dit-il. Sydney peut également divulguer les informations suivantes.

- ***Barnes :*** Sydney apprécie Barnes, même s'il confesse ne pas beaucoup fréquenter l'église ces derniers temps.
- ***La concession forestière :*** Il admet que la concession forestière apporterait une confortable rémunération à la ville, mais il déteste penser à « ces belles collines laissées désormais nues ». Sydney apprécie vraiment la paix, le calme et la beauté de la région quand il distribue le courrier aux fermes du nord. Il reçoit un salaire régulier du gouvernement et, par conséquent, ne se

préoccupe pas beaucoup de l'argent que la concession pourrait ou non générer.

- *Ike Copley :* Il trouve Ike Copley sympathique. « Oh, c'est un vieux chameau au cœur de pierre », dit-il. « Mais il est honnête et il travaille dur. Tous les gens là-bas sont comme ça. Il est difficile de gagner sa vie sur ces terres-là. »
- *Les Communautaristes :* Il dit que les Communautaristes ne sont rien d'autre que des congrégationalistes à l'ancienne. « Ike prêche dans sa grange tous les dimanches ».

Shirley Sutter

Shirley Sutter est une amie proche de Louise et l'un des trois membres du conseil cantonal. Les deux femmes déjeunent souvent ensemble au comptoir du magasin et les investigateurs peuvent la croiser au détour d'une visite à cet établissement.

Jusqu'à aujourd'hui, Shirley a pris le parti de Barnes sur la question de la concession forestière, mais, à l'insu de la plupart des gens, elle s'apprête à modifier son vote. Si elle vote oui, Barnes sera battu et la mesure adoptée – malheureusement, le lendemain de ce changement de vote, on retrouvera son cadavre décapité dans la rue.

- *Barnes :* C'est une fervente partisane de Barnes. Voter contre lui sur la question de la concession forestière sera la première fois qu'elle s'opposera à lui de manière sérieuse.
- *La concession forestière :* Elle ne révélera à personne, même à son amie Louise, qu'elle a l'intention de modifier son vote.
- *Ike Copley :* Shirley ne se soucie guère d'Ike Copley, ou de Zeke, son frère cadet, qui détient lui aussi un siège au conseil cantonal.
- *Les Communautaristes :* Shirley fait peu de cas des Communautaristes. « Ce sont des gens honnêtes », dit-elle. « Mais arriérés ».

Les autres

Le Magasin général Parker est un centre névralgique et l'un des lieux de rassemblement du village. Presque tout le monde à Foxfield se montre ici tôt ou tard. Le Gardien doit se sentir libre d'y introduire des personnages, y compris des fermiers du sud et du nord, comme il le jugera opportun.

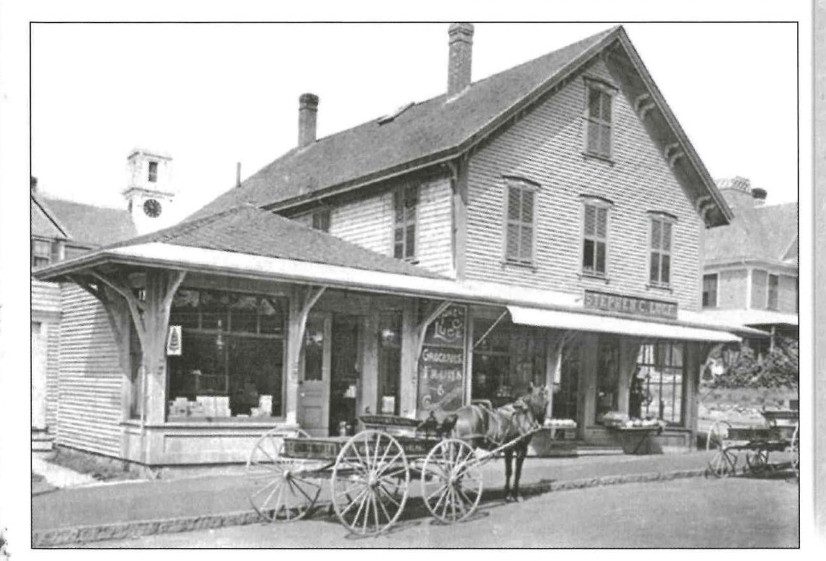
L'Outillage agricole de Foxfield & son écurie

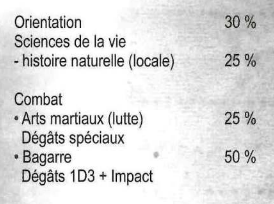
Géré par Richard et Dora Slate, tous les deux au milieu de la cinquantaine, « L'Outillage agricole de Foxfield » propose une gamme complète d'outils, de charrues, de harnais, de semences, d'engrais, etc. Bien que n'étant pas une entreprise florissante, la communauté agricole de Foxfield lui permet malgré tout de maintenir son activité.

Une écurie se trouve derrière le magasin. Un cheval se loue pour trente-cinq cents par jour. Pour soixante-cinq cents par jour, les investigateurs peuvent obtenir un cheval et un chariot où peuvent s'asseoir quatre personnes ou plus. Les investigateurs qui souhaitent se rendre dans les fermes du nord peuvent en effet opter pour des chevaux ou des chariots lorsqu'ils voyagent sur les mauvaises routes de la région.

Richard Slate fait office de gendarme à Foxfield, mais ses fonctions se résument à peu de choses. Dans les rares occasions où Foxfield a véritablement besoin d'une force de maintien de l'ordre, la police de l'État est appelée à la rescousse. Les fonctions de Richard Slate se limitent généralement à sermonner un jeune délinquant, lorsque certaines mauvaises blagues échappent à tout contrôle.

La femme de Richard, Dora, est le coroner du coin. N'ayant pas reçu de formation





Orientation	30 %
Sciences de la vie	
- histoire naturelle (locale)	25 %
Combat	
• Arts martiaux (lutte)	25 %
Dégâts spéciaux	
• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3 + Impact	



Shirley Sutter
Conseillère du canton

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	60

Compétences

Comptabilité	20 %
Crédit	35 %
Équitation	25 %
Négociation	35 %
Persuasion	45 %

Combat

• Armes d'épaule	50 %
Dégâts (voir selon l'arme)	



Richard Slate

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	50

Compétences

Comptabilité	60 %
Crédit	65 %
Équitation	75 %
Métier : mécanique	70 %
Négociation	65 %
Psychologie	25 %

Combat

• Arts martiaux (lutte)	25 %
Dégâts spéciaux	
• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3 + Impact	



Dora Slate

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	60



médicale, ses responsabilités dépassent rarement la signature de certificats de décès pour les habitants qui meurent de causes naturelles ou occasionnellement d'un accident. Un cas plus grave nécessite un coup de fil à l'examinateur médical du comté.

Richard possède un siège au conseil cantonal et soutient fermement Barnes sur chaque question. Malgré les affaires qu'elle pourrait amener à son magasin, il reste opposé à la concession forestière, estimant qu'elle ne laissera de la région qu'une terre nue et dévastée.

La maison de Rodney Greene

À deux pas, juste en face du Magasin général Parker, est située la maison appartenant à Ida Greene et à son fils, Rodney. Ida est âgée d'une soixantaine d'années. Elle sourit beaucoup, mais ses yeux montrent qu'elle est rongée par les soucis – elle pleure encore sur les blessures que son fils unique a subies à la guerre et est en outre attristée par la romance brisée de son enfant et le fait qu'elle n'aura probablement jamais le bonheur de connaître des petits-enfants.

Ida est la téléphoniste du village. Un petit standard se trouve dans son salon situé à l'avant de sa maison. Femme d'honneur, Ida n'écoute jamais les appels et sera offensée si quelqu'un suggère qu'il lui arrive de le faire. Elle se rend à l'église tous les dimanches, en compagnie de Rodney.

- ***Barnes :*** « C'est une bonne personne », dit-elle. « Mais un homme désespérément têtu », faisant allusion à la concession forestière. Et elle mentionne qu'il « agit dernièrement de manière assez étrange ». Deux enfants de l'école ont confié à son fils que Barnes restait éveillé toute la nuit, se parlant à lui-même ou lisant à haute voix. Ces deux élèves, Betty Ward et Bobby Kirtland, Ida les décrit comme de « petits polissons », mais elle estime que l'histoire qu'ils racontent est probablement vraie. « En outre », ajoute-elle en baissant la voix jusqu'au chuchotement, « la semaine dernière, j'ai moi-même vu le pasteur quitter sa maison et verrouiller sa porte d'entrée ». Personne à Foxfield n'a jamais ressenti le besoin de fermer ses portes à clé, mais le Pasteur Barnes a soudain adopté cette pratique, éveillant ainsi davantage les soupçons d'Ida.
- ***La concession forestière :*** Ida ne fait pas de mystères à ce sujet. « Notre village a besoin de cet argent », dit-elle.

L'ancienne maison des Pickering

Accueillant actuellement les archives du village, cette maison néo-gothique en briques de deux niveaux a été la première résidence de la famille Pickering à Foxfield. Elle fut construite en 1843, la même année que la filature. Le « Manoir Pickering », plus grand, a été bâti quelques années plus tard, les jeunes générations de la famille Pickering continuant à occuper cette maison plus ancienne. Cédé à Foxfield après l'incendie de 1911, le village a longtemps espéré pouvoir rénover ce bâtiment et le transformer en une mairie officielle. Mais les finances ne le permettent pas et il sert actuellement de zone de stockage pour les archives du village. Le bâtiment est fermé à clé et la clé est détenue par Louise Madsen, la secrétaire de mairie.

Une recherche minutieuse dans les archives, au moins seize heures de travail accompagnées de la réussite d'un test de *Comptabilité*, montrent qu'au cours des dernières années, les dépenses de la ville ont dépassé le budget de presque 2000 $ et qu'il n'y a aucune indication claire sur la provenance

de cet argent supplémentaire. Si les investigateurs questionnent Louise à ce sujet, elle se montre évasive et leur répond : « Oh, ces dossiers ne sont probablement pas complets ». En effet, les documents étaient à l'origine entreposés au sous-sol de la maison, mais une pluie de printemps a inondé la cave il y a deux ans et certains dossiers ont été détruits. Si les investigateurs continuent à insister sur cette question, Louise se met sur la défensive et les investigateurs auront de plus en plus de mal à avoir accès aux archives.

Les bureaux du Courrier de Foxfield

Le *Courrier de Foxfield* a fait faillite en 1922. Journal local florissant et paraissant deux fois par semaine durant l'apogée de la filature, il manqua tout simplement d'annonceurs et d'abonnés après l'incendie dévastateur. L'ancien propriétaire, Wilson Keyes, partit s'installer à Salem et mourut quelques années plus tard d'une maladie du cœur à l'âge de 77 ans. Fermé à clé et les volets clos, les investigateurs doivent passer par Louise Madsen pour accéder au bâtiment et aux archives du journal. Comme pour les archives du village, Louise exigera d'être présente lors de toute recherche.

Une fois à l'intérieur, les investigateurs découvrent un bâtiment presque vide. Le propriétaire a vendu ou donné tout le matériel – bureaux, chaises, machines à écrire – avant de déménager. Seule la grande et très lourde presse est encore là, poussiéreuse et couverte de toiles d'araignées, dans une arrière-salle. Les archives du journal sont conservées dans une troisième pièce plus petite, dans de grands meubles de rangement en bois, également ornés de toiles d'araignées. Faire un balayage rapide de tous ces dossiers allant de 1867 à 1922 prend douze heures de temps. Les investigateurs doivent indiquer ce qu'ils cherchent et réussir des tests de *Bibliothèque* pour obtenir les informations qui suivent.

- ***La filature et la famille Pickering :*** Une recherche réussie permet de découvrir de nombreux articles ayant trait à la famille Pickering, dont les mariages, les naissances et les décès. Les investigateurs apprennent que le fondateur de la filature, Aaron Pickering, était un investisseur avisé aux tendances idéalistes. Au début, l'usine est présentée comme un modèle de l'industrie moderne, incluant des logements et autres services à destination de ses employés. Mais quand le fils aîné d'Aaron, Bertrand, prend les rênes en 1874, le ton des articles change. Les salaires connaissent des coupes sombres et les blessures des ouvriers se font plus fréquentes. Bertrand consacre moins d'argent au village. Au moment où la troisième génération prend la relève, avec un petit-fils prénommé James, la filature est souvent décriée dans le journal et même une fois appelée « le bagne » par son rédacteur en chef sanguin. Une édition spéciale datant de 1911 relate le grand incendie qui a détruit l'usine. Des éditions postérieures rapportent les débats qui eurent lieu pour savoir s'il fallait ou non reconstruire, un dernier article mentionnant la décision de James Pickering de finalement y renoncer et le départ de la famille du village. Les éditions postérieures insinuent entre les lignes que James Pickering aurait pu avoir mis le feu à sa propriété afin de toucher l'argent de l'assurance. Des appels sont lancés pour l'ouverture d'une enquête, mais cette dernière ne sera jamais déclenchée et l'histoire disparaît progressivement des pages du *Courrier*.
- ***Les Communautaristes :*** On trouve plusieurs références aux Communautaristes des fermes du nord, mais rien d'accablant ou même de soupçonneux. Ils sont parfois appelés « les Vieux Croyants ».
- ***Les événements et phénomènes étranges :*** Ces entrefilets passeront probablement inaperçus, à moins que les investigateurs n'indiquent spécifiquement qu'ils les recherchent. Ils sont rares et espacés. Voir **Documents Une preuve de vie n° 2 et 3 p. 80.**

Suites

Si les investigateurs posent des questions dans le village, ils découvrent que la majorité de la population a entendu les histoires au sujet des bois hantés. Certains habitants peuvent indiquer aux investigateurs que les Indiens qui peuplaient à l'origine ce territoire parlaient déjà de « voix dans les bois ». Peu, sinon aucun, ne prennent ces histoires au sérieux.

La plupart des adultes de Foxfield connaissent les circonstances de la mort de Whipple. La plupart pensent qu'il s'agit d'un suicide. Gros buveur, Whipple sem-

Compétences	
Comptabilité	70 %
Crédit	65 %
Équitation	55 %
Médecine	15 %
Métier : mécanique	25 %
Négociation	55 %
Persuasion	25 %
Premiers soins	55 %
Psychologie	30 %

Combat	
• Arts martiaux (lutte)	25 %
Dégâts spéciaux	
• Bagarre	30 %
Dégâts 1D3 + Impact	



Aide de jeu - Document Une preuve de vie n° 2
Un article tiré du *Courrier de Foxfield*, 1898

LES BOIS HANTÉS ?

Certaines choses semblent fonctionner par cycles de dix ans : la sécheresse, la peste, la maladie, et la politique. Or donc, une nouvelle fois, votre serviteur vient d'entendre parler de « voix étranges » perçues dans les bois situés au nord de notre village. Cette histoire est si ancienne qu'elle est sans nul doute couverte de toiles d'araignées.

« Elles bourdonnaient et nous injuriaient », affirme un témoin, qui dit avoir été harcelé par les voix alors qu'il rentrait un soir tard chez lui après avoir rendu visite à un voisin.

Je crois que ce témoin devrait écourter ses visites audit voisin et même rester éloigné de l'alambic de ce dernier.

Et on appelle cela le « Siècle des Lumières » ?

LE GARDIEN DU FEU MEURT DANS UN ACCIDENT

C'est avec un grand regret que nous annonçons le décès d'Elias Whipple, qui, mardi dernier, est tombé de la tour de surveillance des feux de forêt dans les collines du nord et a trouvé la mort.

Né à Foxfield en 1862, fils d'Abraham et de Ruth Whipple, Elias Whipple était connu de tous à Foxfield comme un honnête homme, dévoué à son travail en tant que guetteur des incendies de forêt du village.

La mauvaise santé qui était la sienne ces dernières années avait laissé Elias peu solide sur ses jambes et l'on pense qu'arrivé au sommet de la tour, il a été pris de vertiges, est tombé par-dessus le garde-fou et a ainsi trouvé la mort.
Le service religieux d'Elias Whipple, qui n'a pas de famille survivante, aura lieu ce vendredi à l'Église unitarienne. L'inhumation se fera au cimetière de l'église.

Son successeur n'a pas encore été nommé.

- Wilton Keyes

Aide de jeu - Document Une Preuve de vie n° 3
Un article tiré du *Courrier de Foxfield*, 1922

blait souffrir de démence, faisant souvent valoir que, de sa position avantageuse au sommet de la tour de surveillance des feux de forêt, il pouvait voir des choses bouger dans les bois. « Des choses pas naturelles », disait-il. La plupart estiment que, en état de démence, Whipple s'est effectivement suicidé en se jetant par-dessus le garde-fou. Comme on le raconte, il a touché le sol la tête la première, se fracassant le crâne sur un affleurement rocheux.

C'est Dora Slate, le coroner du village, qui a délivré le certificat de décès, établissant la mort de Whipple comme un accident. Si on l'interroge sur la question, elle peut indiquer qu'il s'agissait peut-être d'un suicide, mais que, sans preuve ni aucun mot explicatif, elle a conclu à un accident afin de ne pas ternir le nom des Whipple. Si un investigateur effectue un test de *Persuasion*, Dora se confie davantage et révèle aux investigateurs que, aussi brisée fût la tête de Whipple, il y avait, de manière tout à fait surprenante, peu de matière cérébrale sur les lieux du drame.

Sydney Etlzer, le facteur, était un compagnon de beuverie d'Elias Whipple. Whipple avait l'habitude de lui parler des voix. Il ne pense pas qu'il s'agisse d'un suicide ou d'un accident. « Où était la cervelle ? » demande-t-il. « Dites-le moi, hein ? ».

L'Église unitarienne de Foxfield

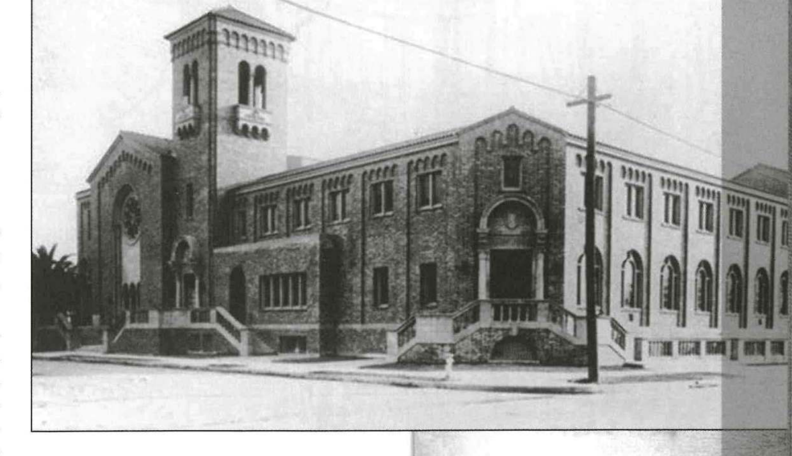
L'Église unitarienne, avec son imposant clocher en briques, est sans conteste le plus grand et le plus impressionnant bâtiment de la ville. Construite en 1846 et entièrement financée par Aaron Pickering, cette structure massive en brique de style néo-gothique fut bâtie après que l'assemblée de Foxfield ait voté pour faire le basculement de l'Église congrégationaliste des origines vers la foi unitarienne moderne beaucoup plus libérale. L'église peut accueillir trois cents paroissiens assis et, le dimanche, est quasiment pleine.

L'église est soutenue par un fonds d'affectation spécial établi par Aaron Pickering, qui prévoit l'entretien de l'église, un petit salaire pour le pasteur, et des logements pour la famille du pasteur au Manoir Pickering.

Près de l'église, du côté est, se trouve le cimetière. Abritant des centaines de tombes, dont certaines remontant au XVIIIe siècle, l'endroit est dominé par un grand mausolée de marbre blanc portant le nom « Pickering » inscrit au-dessus de la porte. Aaron Pickering et son épouse Anne, ainsi que Bertrand Pickering et sa femme Emma, y sont enterrés.

La porte d'entrée de l'église est toujours déverrouillée. Lorsque les investigateurs s'y rendront pour la première fois – durant la journée –, le pasteur Henry Barnes sera présent. Travaillant dans son bureau, il enten-

dra la porte s'ouvrir et se lèvera pour aller à la rencontre de ses visiteurs, un large sourire aux lèvres.



Henry Barnes

Henry Barnes, âgé de 35 ans, est un homme sincère, charmant et cultivé, qui accueille ses invités avec un large sourire et la main tendue. « Bienvenue, mes amis ».

Bien qu'il soit devenu complètement fou à la suite de l'enlèvement de ses enfants, il n'en montre aucun signe. Il conserve son assurance et sa distinction, et s'adonne volontiers à la conversation avec les investigateurs. Selon la façon dont ces derniers sont impliqués dans cette histoire, il est même possible qu'il les attende. Quel que soit le cas de figure, il minimisera le conflit entre lui et Ike Copley, allant même jusqu'à ignorer les menaces de mort qu'il a reçues. « Ike a juste voulu se défouler », leur dit-il. « Je ne crains pas pour ma vie ». Il dit qu'il a jeté le mot contenant les menaces.

- ***L'histoire de Foxfield :*** Barnes peut délivrer une histoire générale de la ville, en mettant un accent particulier sur la filature et comment sa destruction a handicapé Foxfield. Il peut dire aux investigateurs qu'il a déménagé ici avec sa famille il y a douze ans.
- ***Ike Copley :*** « C'est un homme bon », leur dit Barnes. « Il est juste un peu trop rigide ». Si on lui parle de l'altercation qui a eu lieu entre eux, Barnes sourit ironiquement et dit : « Nous avons eu une petite bagarre. Un désaccord sur la politique du village. Ce n'était vraiment rien. »
- ***La concession forestière :*** Si on lui pose des questions à ce sujet, Barnes explique son opposition à la concession. « C'est le pays de Dieu », dit-il. « Aucun temple construit de la main de l'homme ne peut être comparé à cela », citant le naturaliste américain, précurseur et fondateur du Sierra Club, John Muir. Tout investigateur effectuant un test de *Connaissance* reconnaîtra la citation, ainsi que sa source.
  Barnes invite les investigateurs à faire un tour dans la partie nord du canton. « Vous verrez ce que je veux dire », dit-il. « J'ai passé de nombreuses heures à me promener dans ces magnifiques forêts ». Il met cependant en garde les investigateurs contre l'utilisation d'une automobile. « Les routes sont là-bas assez inégales ». Il leur recommande de louer un cheval et un chariot à *L'Outillage agricole de Foxfield*. « Mais organisez votre périple avec soin », prévient-il. « Quand le soleil se couche, tout tombe dans une terrible obscurité. Vous ne voudriez sûrement pas vous perdre là-bas la nuit. »
- ***Sa famille :*** Interrogé sur sa famille, le comportement de Barnes change sensiblement. « J'ai perdu mon Hélène bien-aimée il y a sept ans », dit-il tristement. « Elle est enterrée dans notre cimetière ».
  Si on l'interroge sur ses enfants, il se met à sourire. « Robert et Mary sont la lumière de ma vie. Ils me manquent beaucoup. » Il peut dire aux investigateurs que ses deux enfants sont actuellement inscrits à l'école privée Brookdale à Arkham. Il explique que les élèves du même âge environ que Mary doivent, pour leurs études secondaires, prendre un bus pour Bolton. « J'aurais préféré que ce ne fût pas le cas », dit-il. « Et je ne voulais pas séparer les deux, ils sont tellement proches. »
  Les enfants sont partis il y a six semaines. Sa belle-sœur, Sarah, a pour sa part déménagé il y a quatre semaines. « Elle soigne un ami malade à Providence », explique-t-il.
  Si les investigateurs exploitent ces renseignements, ils découvriront qu'aucun des enfants n'est inscrit à Brookdale, ou ne l'a jamais été, mais il convient de noter que l'école ne divulguera pas cette information de son plein gré. Il faudra que les investigateurs se rendent personnellement à l'école et réussissent un test de *Baratin* pour obtenir ces informations. Si Barnes est confronté à ces indications, il écarte l'évidence d'un simple : « Quelqu'un fait de toute évidence une erreur ».
- ***Le conseil cantonal*** : Une assemblée locale spéciale, présidée par Barnes, est programmée pour demain soir (le Gardien a l'option de choisir quel soir exactement), et se tiendra à l'église. Barnes invitera les investigateurs à y assister, afin qu'ils puissent se rendre compte par eux-mêmes des débats soulevés par la concession forestière.
  Si Barnes ne parvient pas à les inviter, la tenue de la réunion devient évidente pour tout investigateur se trouvant dans le village, car les gens commencent à arriver tôt à l'église. Les conseils cantonaux à Foxfield sont des événements sociaux attirant beaucoup de monde, jusqu'à deux cents personnes. Avec la concession forestière violemment contestée comme seule question à l'ordre du jour, celui-ci sera exceptionnellement couru.





Betty Ward
12 ans

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	07	Corpulence	35 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	11
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	25 %
Discrétion	70 %
Écouter	65 %
Persuasion	30 %
Se cacher	70 %
Trouver Objet Caché	45 %

Combat

• Arts martiaux (lutte) Dégâts spéciaux	15 %
• Bagarre Dégâts 1D3 + Impact	50 %

Les archives de l'Église

Les investigateurs peuvent souhaiter examiner avec attention les archives de l'église. Les registres paroissiaux sont conservés dans une pièce de l'autre côté du bâtiment abritant le bureau de Barnes. Ce dernier leur donnera probablement accès à ces archives, mais il leur demandera peut-être avant ce qu'ils recherchent. Les comptes financiers privés de l'église sont également conservés dans cette pièce, dans un meuble de rangement distinct fermé à clé.

- ***Les registres paroissiaux :*** Ils mentionnent les mariages, les naissances et les décès des membres de l'église. Les examiner prendra au moins huit heures et ne donnera absolument rien d'intéressant.
- ***Les comptes de l'église :*** Il s'agit de la comptabilité de l'église, conservée dans une armoire de classement en bois fermée à clé située de l'autre côté de la pièce. Barnes n'autorisera pas les investigateurs à consulter ces comptes, prétextant des questions de vie privée. Forcer l'armoire n'est pas difficile, mais cela l'endommagera alors gravement. Un test réussi de *Métier : serrurerie* permettra de l'ouvrir sans laisser de traces apparentes.

Il faudra six heures de travail pour éplucher les registres. Un test de *Comptabilité* réussi révèle qu'il semble y avoir au cours des dernières années, de manière inexplicable, presque 2000 $ manquants. Si les investigateurs ont déjà découvert les sommes excédentaires dans les comptes du village, un test d'*Intuition* leur indique que Barnes a visiblement siphonné les fonds de l'église vers ceux du village. Ceci est en violation du fonds assurant le fonctionnement de l'église et pourrait en théorie lui coûter son poste. Barnes est de mèche avec la secrétaire de mairie et deux membres du conseil cantonal – Shirley Sutler et Richard Slate – tout cela au bénéfice de Foxfield. Ces malversations, tout autant que le reste, ont contribué à faire de Barnes la figure populaire qu'il est aujourd'hui, avec ces quelques personnes qui partagent son secret.

L'école de Foxfield

Construite par Aaron Pickering, cette école, comportant quatre salles de classe, fonctionne désormais sur une seule et avec une unique enseignante. Mlle Aïda Simpson, âgée de presque cinquante ans, essaye tant bien que mal de gérer une classe de trente-quatre élèves dont les âges varient de 6 à 14 ans. Les élèves âgés de 14 à 18 ans doivent pour leur part prendre un bus pour Bolton afin de suivre les cours à la Bolton High School. Beaucoup choisissent de ne pas le faire et abandonnent alors l'école.

Si les investigateurs s'arrêtent dans l'établissement scolaire après la sortie des cours à 15 heures, Rodney Greene sera là, à jouer au jeu du kickball avec deux jeunes élèves, une fille d'environ douze ans et un garçon à peu près du même âge. Rodney dit bonjour aux investigateurs en les saluant de la main et insiste pour les présenter à ses petits camarades, Betty Ward et Bobby Kirtland, tous les deux écoliers ici. Betty et Bobby étaient camarades de classe des enfants Barnes et Betty était particulièrement proche de Mary Barnes. Elle dit que son amie lui manque. Tout ce qu'ils savent, c'est que les deux enfants Barnes ont été envoyés en pensionnat à Arkham. « Il est du genre strict », dit Betty à propos du père de son amie. « Il faisait tout le temps étudier la Bible à Mary ». Il y a là de l'exagération, mais également quelque chose de vrai dans cette déclaration. D'un autre côté, certaines personnes diraient à leur tour que les parents de Betty et de Bobby devraient justement être un peu plus stricts, car les deux garnements semblent avoir la ville pour eux et on les croise souvent tard le soir dans les rues.

Aïda Simpson

Aïda enseigne à l'école depuis près de vingt ans et se souvient de l'époque où les quatre salles de classe étaient ouvertes et où Foxfield dispensait son propre enseignement secondaire. « Aujourd'hui, beaucoup de nos élèves abandonnent l'école à l'âge de quatorze ans, parfois plus tôt », regrette-elle. « L'ironie tragique », explique-t-elle, « est qu'avec le si peu de travail qu'il y a ici, la plupart d'entre eux finissent par déménager à Bolton à la recherche d'emplois non qualifiés dans les usines. »

Elle a fait l'école à Mary et à Robert Barnes et dit que c'étaient de bons élèves, même si Robert avait parfois du mal à rester sur sa chaise. Si on lui parle de l'envoi en pensionnat des deux enfants, elle sait très peu de choses à ce sujet, hormis qu'ils fréquentent désormais l'école Brookdale à Arkham. « Cette décision a été assez soudaine », dit-elle. Elle peut mentionner qu'elle n'a pas revu les deux enfants depuis.

Les fermiers du sud

Les investigateurs voudront peut-être revenir sur leur décision de faire un tour dans le village et souhaiteront à la place rendre visite à quelques-uns des fermiers vivant le long de Foxfield Road. En sortant par le sud du village, les fermes sont fréquentes jusqu'à ce qu'on atteigne la rivière Miskatonic et la voie rapide d'Aylesbury au-delà.

Les fermiers du sud ont fait mieux que leurs homologues du nord depuis la disparition de la filature et du revenu qui en découlait. En réduisant la taille de leurs troupeaux de moutons, les fermiers du sud ont ainsi pu convertir une grande partie de leurs terres, bien que fortement pierreuses, en cultures alimentaires.

La plupart sont des unitariens et partisans d'Henry Barnes, mais nombreux sont ceux qui expriment leurs inquiétudes au sujet de son opposition obstinée à la concession forestière. Les noms de famille de ces fermiers du sud comprennent Abbott, Parker, Sawyer, Sutter, et Taggert.

La résidence de Barnes

Henry Barnes habite dans la demeure néo-classique spacieuse construite à l'origine par Aaron Peabody et connue localement sous le nom de « Manoir Pickering ». Faisant partie du fonds d'affectation spécial de l'église unitarienne, elle est prévue pour être louée presque gratuitement (1 $ par an) au pasteur de l'église et à sa famille.

La maison est ornée de grandes colonnes sur un large porche en façade et donne sur la rivière et l'usine désormais calcinée. Son ameublement est plutôt ancien et certains éléments sont assez marqués par l'âge. Ce mobilier aurait probablement dû être remplacé grâce au fonds de fonctionnement de l'église, comme conseillé par les administrateurs, mais Barnes a choisi de détourner l'argent vers les comptes du village pour en aider le budget.

Barnes est habituellement parti l'essentiel de la matinée, s'occupant des affaires de l'église et du village, et ne rentrant pas chez lui avant 13 h, moment où il se prépare un déjeuner fait de soupe en conserve. La plupart du temps, il passe ses après-midi à lire, puis se prépare un dîner simple avant de se coucher de bonne heure. Si Barnes est chez lui lorsque les investigateurs lui rendent visite, il les invite à prendre le thé et s'assied pour bavarder avec eux. Si ce n'est pas le cas, les portes avant et arrière sont verrouillées, ainsi que toutes les fenêtres.

Un indice ou deux

Si les investigateurs ont l'occasion de fouiller la maison, ils découvrent peu d'indices, mis à part deux lettres posées sur le bureau de Barnes dans son bureau du rez-de-chaussée. Elles ont été expédiées par un cabinet juridique de Boston, Quigley & Sons, qui administre le fonds d'affectation spécial de l'église. Les deux lettres, l'une datée d'il y a deux mois et l'autre de trois jours seulement, s'enquièrent au sujet de certaines irrégularités constatées dans les fonds de l'église et demandent des clarifications. Le ton de la seconde lettre, bien que toujours poli, est plus insistant que celui de la première.

Un objet mystérieux

Si les investigateurs fouillent dans les tiroirs du bureau, ils trouvent, dans celui du bas à droite, une pierre à la forme étrange. Faisant près de 28 cm de long et ressemblant à peu près à un gros boulon sans filet, l'objet





Bobby Kirtland
Allant sur 13 ans

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	45

Compétences

Athlétisme	65 %
Baratin	10 %
Discrétion	60 %
Écouter	50 %
Métier : serrurerie	10 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	35 %

Combat

- Arts martiaux (lutte) 45 %
  Dégâts spéciaux
- Bagarre 60 %
  Dégâts 1D3 + Impact



Aïda Simpson
Institutrice

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

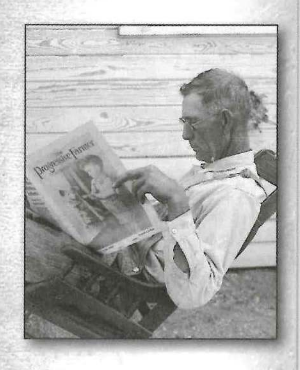
Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	60

Compétences

Bibliothèque	65 %
Comptabilité	40 %
Crédit	30 %
Persuasion	25 %
Psychologie	25 %
Sciences humaines	
- anthropologie	05 %
- archéologie	10 %
- histoire	40 %
Sciences de la vie	
- histoire naturelle	20 %
- biologie	15 %
- chimie	05 %

Combat

• Arts martiaux (lutte)	15 %
Dégâts spéciaux	
• Bagarre	30 %
Dégâts 1D3 + Impact	



Fermier du sud type

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

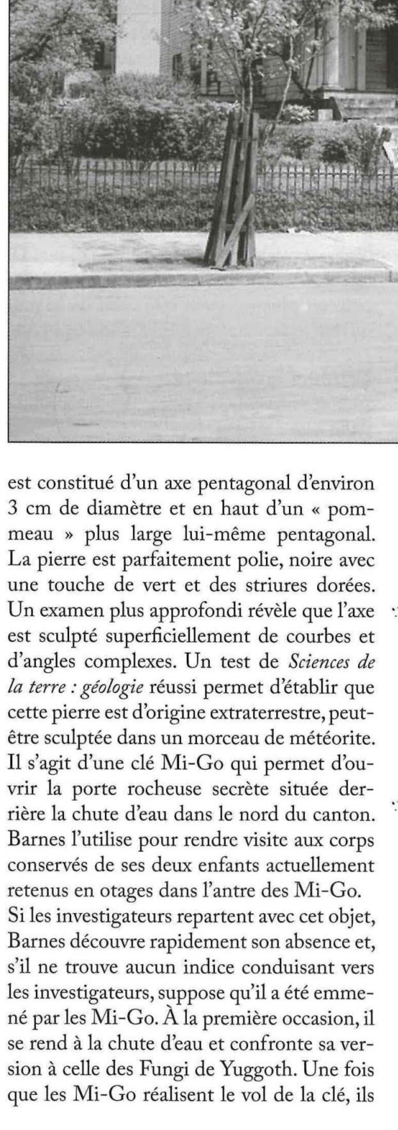
Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

Compétences

Conduite	65 %
Crédit	15 %
Équitation	25 %
Médecine	10 %
Métier : mécanique	60 %
Négociation	20 %
Pister	30 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	15 %
Sciences de la vie	
- histoire naturelle (locale)	50 %

Combat

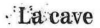
• Arts martiaux (lutte)	25 %
Dégâts spéciaux	
• Bagarre	65 %
Dégâts 1D3 + Impact	



est constitué d'un axe pentagonal d'environ 3 cm de diamètre et en haut d'un « pommeau » plus large lui-même pentagonal. La pierre est parfaitement polie, noire avec une touche de vert et des striures dorées. Un examen plus approfondi révèle que l'axe est sculpté superficiellement de courbes et d'angles complexes. Un test de *Sciences de la terre : géologie* réussi permet d'établir que cette pierre est d'origine extraterrestre, peut-être sculptée dans un morceau de météorite. Il s'agit d'une clé Mi-Go qui permet d'ouvrir la porte rocheuse secrète située derrière la chute d'eau dans le nord du canton. Barnes l'utilise pour rendre visite aux corps conservés de ses deux enfants actuellement retenus en otages dans l'antre des Mi-Go.

Si les investigateurs repartent avec cet objet, Barnes découvre rapidement son absence et, s'il ne trouve aucun indice conduisant vers les investigateurs, suppose qu'il a été emmené par les Mi-Go. À la première occasion, il se rend à la chute d'eau et confronte sa version à celle des Fungi de Yuggoth. Une fois que les Mi-Go réalisent le vol de la clé, ils font tout leur possible pour la retrouver. Les investigateurs pourraient avoir de sérieux ennuis si les créatures extraterrestres parvenaient à remonter jusqu'à eux.

La cave



Des marches partant de la cuisine mènent à la cave aux murs de pierre. Tout un bric-à-brac est entreposé ici – de vieux magazines, un coffre en bois –, mais rien d'intéressant pour l'enquête.

Les chambres à l'étage

Les investigateurs fouillant le premier étage de la maison découvrent que l'une des chambres est solidement fermée à clé. Un test de *Métier : serrurerie* réussi permet d'ouvrir la porte, qui peut également être enfoncée d'un bon coup d'épaule avec un test de *Puissance* accompagné d'une réussite spéciale. À l'intérieur, les investigateurs découvrent une pièce vide, non meublée, à l'exception d'une grande armoire en acajou adossée au mur du fond et, face à elle, d'une

petite table de salle à manger avec une chaise unique.

Sur la table est posé un exemplaire abimé de la Bible, ainsi qu'un épais album de photos. En feuilletant ce dernier, les investigateurs peuvent trouver de nombreuses photographies de Barnes et de sa famille, dont celles des deux enfants qui grandissent, d'abord avec leur mère, Helen, et plus tard, après la mort de cette dernière, avec leur tante Sarah.

Les deux portes de l'armoire sont fermées et équipées de façon rudimentaire d'un cadenas et d'un fermoir métallique. Il faut réussir un test de *Métier : serrurerie* accompagné d'une réussite spéciale pour ouvrir cette serrure de haute qualité. Sinon, les investigateurs auront besoin au moins d'un pied de biche pour forcer l'ouverture des portes ou d'un tournevis pour retirer le fermoir. À l'intérieur se trouvent deux boîtes à cerveau Mi-Go contenant les cerveaux des enfants de Barnes, accompagnées de trois machines extraterrestres utilisées pour fournir aux cerveaux désincarnés la vue, l'ouïe, et la voix. Les machines sont actuellement débranchées, mais les raccorder n'est qu'une formalité, les connecteurs façonnés de manière spécifique garantissant un branchement correct.

Le Manoir Pickering

Le rez-de-chaussée

Le premier étage

La cave

La boîte à cerveau contenant Robert

Si on le branche, Robert semble en bonne santé, presque heureux. Il répète aux gens qu'il veut sortir de là, mais semble sinon avoir une personnalité équilibrée. La perte de Santé Mentale pour le fait d'entendre Robert parler est de 1/1D2 points.

La boîte à cerveau contenant Mary

Mary a pour sa part complètement perdu l'esprit. Une fois branchée, elle ne fait rien d'autre que de hurler. Son père ne branche désormais plus la machine synthétisant sa voix. La perte de Santé Mentale est de 1/1D4 points.

Le pont couvert

Autrefois appelé le Pont des Pickering, ce pont couvert classique de la Nouvelle-Angleterre est maintenant simplement désigné comme le pont de Foxfield, nom sous lequel il est répertorié dans la plupart des archives historiques. Construit dans les premiers jours de la filature, avec l'argent des Pickering, il a remplacé le pont en bois simple qui le précédait et est encore solide aujourd'hui. Le bruit des sabots des chevaux qui l'empruntent résonne plaisamment sur le bois, rabattu par le toit à double pente presque entièrement recouvert de mousse verte. De l'autre côté du pont, la route tourne à gauche et suit la ligne de collines en direction du nord, passe devant les ruines des Fabriques et la Filature Pickering, et les fermes du nord situées au-delà.

Les Fabriques

Composées de quatre grands foyers et de quelques petites maisons individuelles, ces structures en bois à l'abandon tombent en ruine depuis ces dernières années. L'une des maisons, à proximité de la petite chapelle catholique, est cependant en grande partie intacte et toujours habitée.

Les miséreux des Fabriques

Cette petite maison familiale individuelle est habitée par Rose Chylinski, veuve, et son fils de treize ans, Peter. Le mari de Rose, Wojciech, fut employé à la filature plusieurs années avant que l'incendie dévastateur de



Fermière du sud type

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

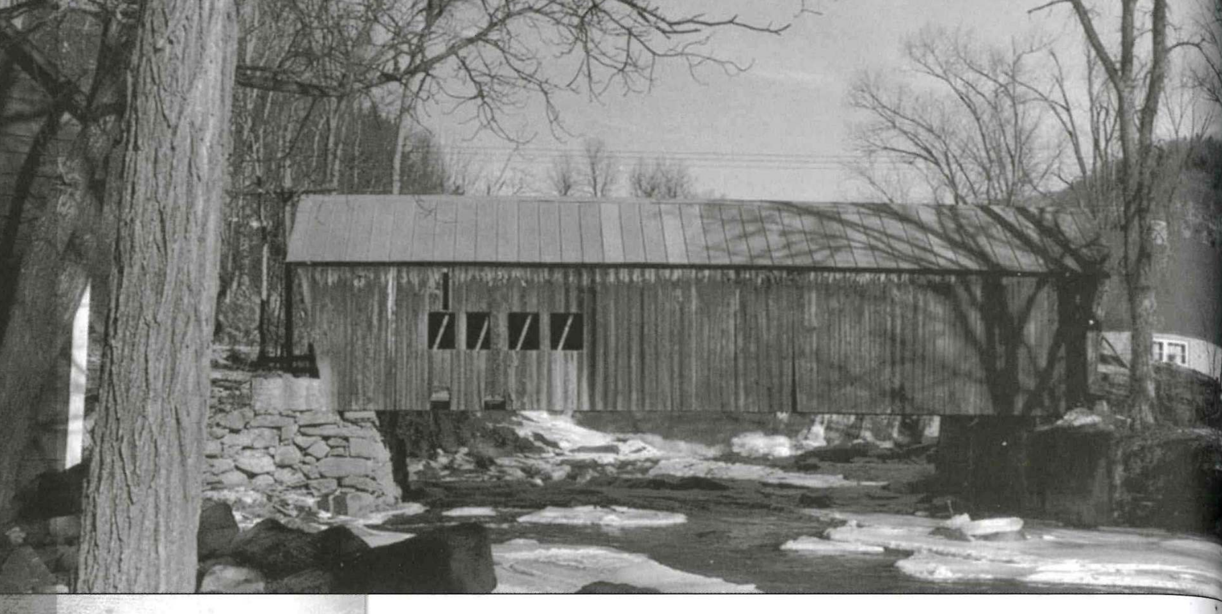
Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	55

Compétences

Comptabilité	20 %
Crédit	15 %
Équitation	10 %
Médecine	10 %
Métier	
- artisanat de la ferme	55 %
Négociation	25 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	10 %

Combat

• Arts martiaux (lutte)	15 %
Dégâts spéciaux	
• Bagarre	30 %
Dégâts 1D3 + Impact	





Peter Chylinski
Jeune en difficulté

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	50

Compétences

Athlétisme	85 %
Discrétion	65 %
Écouter	75 %
Métier : serrurerie	35 %
Orientation	85 %
Pister	70 %
Premiers soins	35 %
Se cacher	60 %
Sciences de la vie - histoire naturelle	30 %
Trouver Objet Caché	65 %

Combat

• Arts martiaux (lutte) Dégâts spéciaux	80 %
• Bagarre Dégâts 1D3 + Impact	85 %



1911 ne lui ôte son travail. Alors que la plupart des familles immigrées quittèrent alors Foxfield – bon nombre d'entre elles pour Bolton, où des emplois en usine étaient disponibles – les Chylinski restèrent ici, profitant d'un logement gratuit pendant que Wojciech travaillait à temps partiel comme homme à tout faire dans le village ou comme ouvrier à la ferme. Terrassé par la grippe, Wojciech mourut en 1921 en laissant une veuve et un fils en bas âge. Rose gagne l'argent qu'elle peut, en travaillant le plus souvent comme blanchisseuse pour certains habitants du village. Elle fait également des travaux de couture.

Rose sait peu de choses sur les questions touchant le village, mais elle apprécie beaucoup le pasteur Barnes. Ce dernier a plus d'une fois dépanné la famille quand elle avait du mal à joindre les deux bouts avec quelques dollars ou un panier de nourriture acheté chez Parker. Pourtant, elle a vu récemment Barnes agir de manière étrange. Elle n'en parlera pas, à moins que les investigateurs n'insistent ou ne rusent au moyen d'un test de *Baratin* ou de *Persuasion*.

Si elle finit par se confier, Rose peut dire aux investigateurs qu'au cours des six dernières semaines à peu près, elle a vu Barnes quitter sa maison tard dans la nuit en emportant avec lui une lanterne à la lumière atténuée, traverser la rivière sur le barrage en béton avant de disparaître dans les collines boisées. Rose trouve ce comportement bizarre parce que, au lieu de se diriger rapidement vers le pont couvert, puis de suivre la route traversant les Fabriques, Barnes a plutôt choisi de prendre un raccourci par le barrage en béton à côté de la filature, trempant par la même occasion ses chaussures. Rose a vu Barnes faire ce trajet à trois reprises au moins.

Peter, treize ans, se trouve à proximité, au bord de la rivière, où il est en train d'attraper des grenouilles, en les lançant en l'air et en les frappant avec un lourd bâton. Il est sale et pieds nus. Ses habits sont un peu trop petits pour lui, rapiécés et raccommodés. Ayant arrêté l'école et étant peu intéressé par la recherche d'un travail, Rose se fait du souci sur ce que son garçon va devenir.

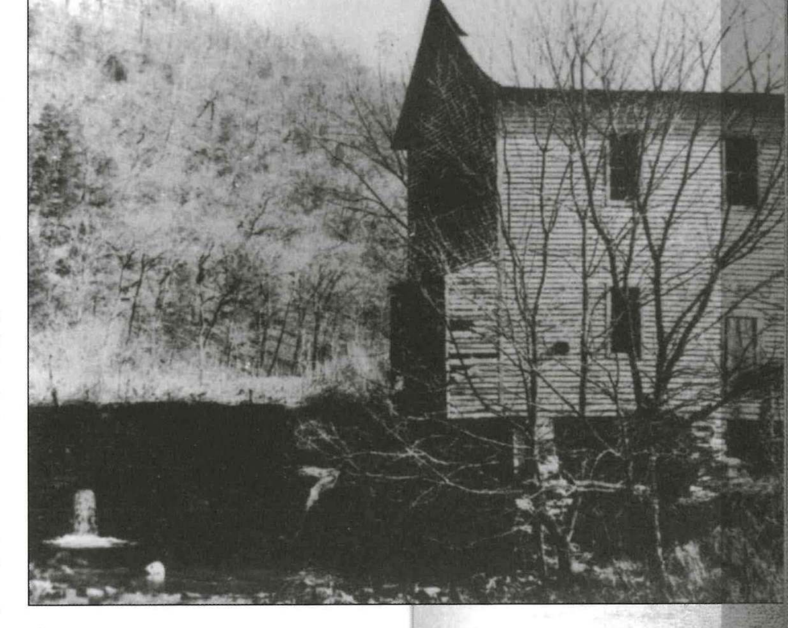
Si on l'interroge, Peter livre peu d'informations importantes. Il ne semble intéressé que par le fait de traquer et de tuer les petits animaux. Les investigateurs auront le privilège d'entendre ses histoires sur les écureuils et les lapins qu'il a pris au piège et tués. S'ils arrivent à supporter ce discours assez longtemps, ils peuvent l'entendre parler des « Trotteurs » qu'il croise parfois dans les bois. Il dit qu'ils sautent vite, mais qu'on peut généralement les tuer avec un bon bâton. « Ils mordent aussi », dit-il en montrant aux investigateurs une petite blessure apparemment récente sur son avant-bras.

La filature en ruine

Cette immense structure à trois niveaux, faisant pas moins de 9 m de large à certains endroits et près de 25 m de long, est localisée le long de la rivière Fox, une ruine calcinée entourée de décombres et de hautes broussailles. Les murs en bois, carbonisés par le feu, sont encore debout, mais s'effondrent lentement. Il reste peu de chose de la toiture, elle aussi consumée dans l'incendie, et l'intérieur est exposé aux ravages de la pluie et des hivers glacés de la Nouvelle Angleterre. La grande roue à aubes, brisée au niveau de son axe, repose immobile et pourrit dans l'eau. Cependant, le barrage en béton, lui, est toujours intact, l'eau débordant par-dessus. On peut l'emprunter pour traverser la rivière, mais l'eau qui coule par dessus le bord le rend glissant et cette action nécessite pour un investigateur

de réussir un test d'*Agilité* ou de chuter. Si l'investigateur glisse, il a 50 % de chances de tomber dans le bassin de la filature et de ne rien subir d'autre que de se retrouver complètement trempé – l'eau n'est profonde que jusqu'à la poitrine et il y a peu, sinon aucune chance, de se noyer. Si l'investigateur tombe de l'autre côté, il fait en revanche une chute de presque 2 m sur le lit rocheux de la rivière qui, à cette époque de l'année, est recouvert par moins de 30 cm d'eau. Un test réussi d'*Athlétisme* permet à l'investigateur de retomber sur ses pieds sans se blesser ; un échec implique qu'il subit 1D2 points de dégâts – sans doute une entorse de la cheville ou un poignet foulé.

Toutes les portes du bâtiment sont obturées par des planches et plusieurs pancartes délavées par le temps et indiquant « entrée interdite » sont clouées sur les murs extérieurs, dans l'espoir d'empêcher les enfants d'explorer les lieux et, éventuellement, de se blesser. Les portes barricadées représentent un petit obstacle à franchir pour toute personne déterminée à entrer. Alors qu'un pied-de-biche peut être nécessaire pour celles situées aux extrémités est et ouest du bâtiment, les planches obturant la porte double principale au nord de l'édifice sont tellement abimées par les éléments qu'on peut les arracher à la main.
Si Peter Chylinski accompagne les investigateurs, il peut leur montrer son « entrée secrète » située près de la porte nord : un trou dans le mur permet en effet à n'importe qui ayant une TAI 13 ou moins de se faufiler à travers l'ouverture.



À l'intérieur de l'usine

L'intérieur de l'ancienne filature est effectivement un endroit dangereux. Les sols encombrés de gravats sont fragilisés, souvent proches de l'effondrement. Les sections les plus risquées sont mentionnées sur la carte par un « X ». Si le poids que ces zones peuvent supporter est dépassé, les investigateurs traversent le plancher et tombent au niveau en dessous.
Si les investigateurs ont amené avec eux le jeune Peter Chylinski, il peut les mettre en garde contre la plupart des points faibles – mais pas tous.

Les Trotteurs – des jouets à la disposition du Gardien

Les Trotteurs sont de petits crustacés gris. Ressemblant à d'énormes tiques, ce sont en fait les jeunes immatures des Fungi de Yuggoth. Faisant approximativement 20 cm de long, ces larves de Fungi s'accrochent en grand nombre sous le ventre des Mi-Go femelles, se nourrissant du lichen rougeâtre qui y pousse.
Mauvais parents notoires, les Fungi de Yuggoth ne prêtent guère attention à leur progéniture. Les jeunes tombent souvent accidentellement de leur mère-hôte et se mettent à courir librement, cherchant désespérément une autre hôte adulte. Souvent, ils ne parviennent pas à en trouver et, au bout de deux semaines, finissent par mourir de faim, leur corps se désagrégeant rapidement de la même manière que celui des adultes.
Le repaire secret des Mi-Go est actuellement dirigé par une femelle exceptionnellement grande qui sort fréquemment de la caverne et qui constitue la source principale des Trotteurs croisés par les investigateurs dans ce scénario.
Les rencontres avec les Trotteurs s'effectuent le plus souvent au nord de la rivière, là où les Mi-Go vont et viennent. Néanmoins, au sud de la rivière, on peut en croiser un ou deux dans la maison de Barnes, résultat des récentes visites effectuées par la chef Mi-Go.
Les Trotteurs évitent la lumière directe du soleil et cherchent à s'en protéger en s'enfonçant dans les bois ou à l'intérieur des bâtiments. La nuit, ils vont et viennent librement. Ils sont rapides et peuvent grimper aux arbres. Des Trotteurs affamés se laisseront tomber sur les investigateurs, se précipiteront de derrière des étagères à livres, ou sauteront des broussailles pour attaquer, confondant leur forme humaine avec celle d'un adulte Mi-Go. Ils bondissent sur leurs victimes et, en la maintenant avec leurs multiples griffes minuscules, enfoncent leurs crochets dans leur chair de leur victime, ce qui lui inflige 1 point de dégât tout en lui injectant une petite quantité de venin. Leur attaque est très efficace (90 %), même si un investigateur conscient de la présence du Trotteur peut éviter son attaque en réussissant un test d'*Athlétisme*.
Si un Trotteur réussit son attaque, il s'accroche afin de pouvoir délivrer au round suivant une nouvelle morsure. Les investigateurs effectuant un test d'*Agilité* peuvent détacher la sale bestiole et la jeter au sol. Les investigateurs à proximité peuvent également apporter leur aide. Une fois par terre, un Trotteur peut être piétiné en réussissant un test d'*Agilité* avec une réussite spéciale, ce qui le tue automatiquement. Jusqu'à deux investigateurs supplémentaires, s'ils sont à proximité, peuvent également essayer de piétiner la bestiole, également à l'aide d'un test d'Agilité accompagné d'une réussite spéciale.
Le poison des Trotteurs n'est pas fatal, mais inflige 1 point de dégât supplémentaire. Les effets de la toxine apparaissent dans un délai de dix minutes – des nausées, menant généralement à des vomissements, suivis d'une légère fièvre et d'un gonflement localisé, de rougeurs et de douleurs dans la zone de la morsure au cours des vingt-quatre heures qui suivent.
Les Trotteurs sont solitaires et on rencontre rarement plus d'une de ces vilaines petites créatures à la fois.

Un Trotteur

DEX	15	Agilité	75 %
FOR	01	Puissance	05 %
TAI	01	Corpulence	05 %
INT	01	Intuition	05 %
POU	01	Volonté	05 %

Valeurs dérivées

Impact	-4
Points de Vie	01
Mouvement	05

Compétences

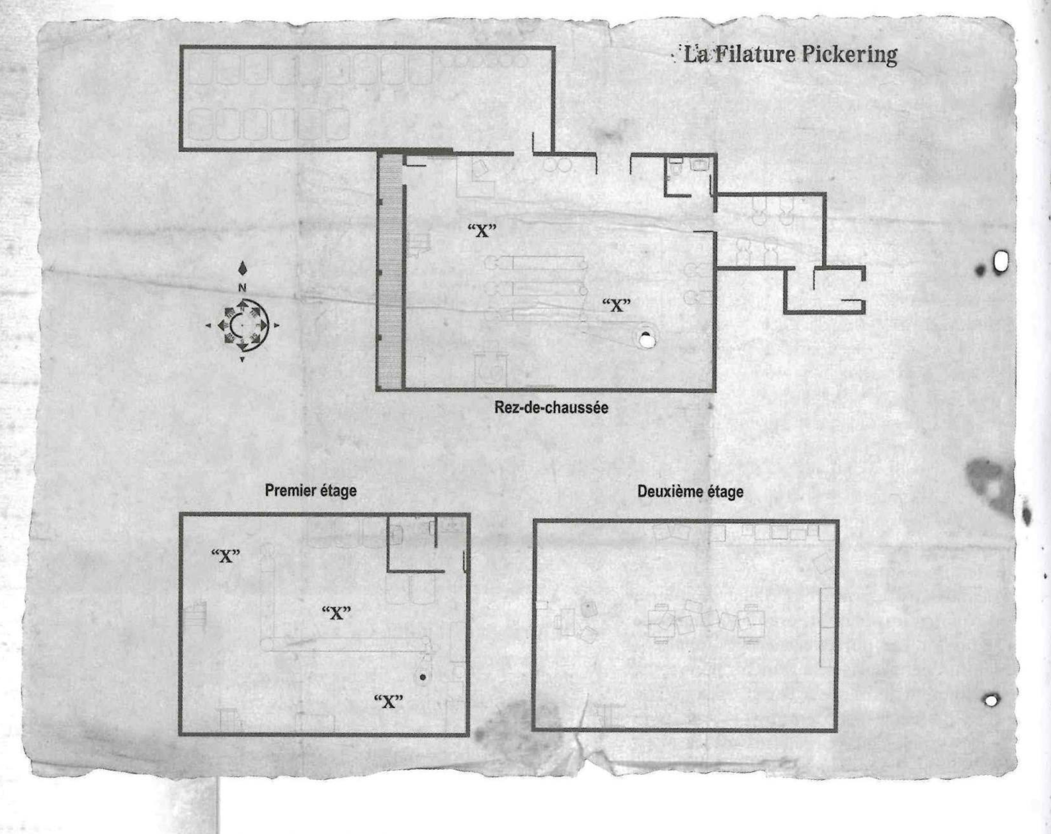
Se cacher 90 %

Combat

• Sauter et saisir 90 %
Dégâts : 1 point de dégât plus 1 point de dégât dus au venin

Perte de SAN

1/1D3 points à la première rencontre surprise, 0/1 point aux rencontres suivantes



Rez-de-chaussée

Il s'agit de la plus grande partie de l'usine. Les planchers en bois sont couverts de décombres, de poussière et de crottes d'animaux. Un peu de lumière filtre à travers les ouvertures du premier étage, mais il fait assez sombre et une lumière artificielle, quelle qu'elle soit, est utile. Deux X indiquent sur le plan des points faibles dans le sol (tous deux connus de Peter). Si un ou plusieurs investigateurs se tiennent debout ou marchent dans ces zones, il y a un risque que le plancher s'effondre et les envoie dans la cave partiellement inondée de l'usine. Le X à l'ouest peut supporter jusqu'à une TAI de 20 avant de s'écrouler. Le X à l'est ne peut soutenir plus de 14 points de TAI. Tomber dans la cave signifie subir 1D3 points de dégâts, car les investigateurs plongent dans un endroit aux murs de pierres à moitié rempli d'1 m d'eau couverte d'écume.

Il y a deux façons d'atteindre le premier étage de l'usine. Un escalier particulièrement calciné est le choix le plus évident. Branlant et avec quelques marches manquantes, Peter l'utilise souvent et le juge sûr. Toutefois, si plus d'une personne monte à la fois, il y a un risque d'effondrement lorsque les points combinés de TAI dépassent 20. Si cet escalier s'écroule avec les investigateurs dessus, ces derniers ont droit à un test d'*Athlétisme* pour diminuer la gravité de leurs blessures. En cas de réussite, l'investigateur ne subit qu'1 point de dégâts. S'il rate son saut, il subit en revanche 1D3 points de dégâts.

En face de l'escalier se trouve une échelle en bois fixée de manière permanente au mur, mais masquée par des décombres. Connue de Peter, les investigateurs ont besoin d'effectuer un test de *Trouver Objet Caché* pour la trouver par leurs propres moyens. Si les décombres sont dégagés, l'échelle s'avère robuste et les investigateurs peuvent en toute sécurité gagner le premier étage.

Premier étage

Beaucoup plus petit que l'immense rez-de-chaussée, le premier étage présente néanmoins une scène similaire – des décombres et des poutres effondrées. Trois sections faibles de plancher sont identifiées sur le plan par un X. Peter connaît celles situées à l'ouest et au centre, mais ignore la troisième près de l'angle sud-est du bâtiment. Les points critiques localisés à l'ouest et au centre peuvent respectivement supporter jusqu'à 14 et 12 points de TAI ; le troisième ne peut soutenir plus de 10 points de TAI avant de s'effondrer. Les investigateurs passant au travers de ce dernier subissent 1D6 points de dégâts, plus 1D3 points de dégâts supplémentaires lorsqu'ils font s'effondrer le plancher en-dessous et s'écrasent dans la cave inondée.

Un escalier calciné mène au deuxième étage. Capable de soutenir jusqu'à 14 points

de TAI sans s'écrouler, il est branlant, mais relativement sûr. Son effondrement coûtera aux investigateurs 1D3 points de dégâts, réduits à 1 point si l'investigateur en question réussit un test d'*Athlétisme*.

Deuxième étage

Ce niveau était autrefois occupé par les bureaux de la filature de laine. Sans toit et ouvert au ciel et aux éléments, il ne reste rien des murets intérieurs qui, autrefois, divisaient l'espace, soit qu'ils aient brûlé dans l'incendie ou qu'ils soient tombés en ruine par des années d'exposition aux intempéries. La moitié du niveau a disparu, encore une fois du fait de l'incendie. En farfouillant, les investigateurs peuvent trouver les restes à moitié fondus de chaises de bureau, de machines à calculer et à écrire.

Les Trotteurs dans l'usine

À la discrétion du Gardien, de un à trois Trotteurs peuvent se cacher dans les ruines, refuge de prédilection pour ces créatures craignant la lumière. Si l'un d'entre eux apparaît et que Peter Chylinski se trouve avec le groupe, il se précipite pour le frapper avec le lourd bâton qu'il porte toujours avec lui, en criant : « Ah ! Tiens ! Je t'ai eu ! » tout en écrasant le Trotteur en une matière poisseuse méconnaissable. L'examen de l'infecte bouillie, grâce à un test de *Sciences de la vie : histoire naturelle*, indique que la créature n'est d'aucune espèce connue. Ses restes ne durent pas longtemps et se dissolvent au bout d'une demi-heure en un liquide épais et collant, qui s'évapore ensuite complètement au cours des deux heures qui suivent.

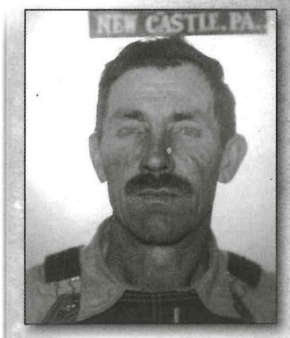
La route du nord

Il s'agit de la seule route permettant de se rendre dans les fermes du nord et les terres boisées au-delà. Parsemée de très nombreuses ornières, alternativement sablonneuse ou vaseuse, cette route n'est en aucune façon adaptée aux automobiles. Si les investigateurs insistent malgré tout pour en utiliser une, le Gardien doit se sentir libre de leur infliger des épreuves telles que des crevaisons, rester coincés dans des trous boueux, une surchauffe, la rupture d'un élément de suspension, ou toute autre chose qui lui vient à l'esprit. Un cheval, ou un chariot hippomobile, sont les moyens les plus adéquats pour se rendre à l'extrémité nord du canton. Voyager à pied est également possible, quoique plus lent.
La route du nord s'oriente vers l'ouest en passant devant la filature et en longeant la rive du bassin de l'usine. Sur la droite, aucun test n'est requis de la part des investigateurs pour qu'ils remarquent la grande tour métallique de surveillance des feux de forêt perchée au sommet d'une haute colline à environ 3 km de distance. La lumière du soleil se reflète en effet sur son toit, attirant ainsi l'attention des investigateurs. Lorsque la route tourne vers le nord, en suivant toujours la ligne des collines, on perd de vue la tour à cause des peuplements de grands arbres feuillus bordant alors la route. Puis, elle grimpe en pente douce alors que les arbres s'éclaircissent, laissant la place aux paysages agricoles vallonnés, mais ouverts.

Les fermes du nord

Ces fermes ont beaucoup souffert de la disparition de la filature. Situées sur un ter-





Fermier du nord type

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

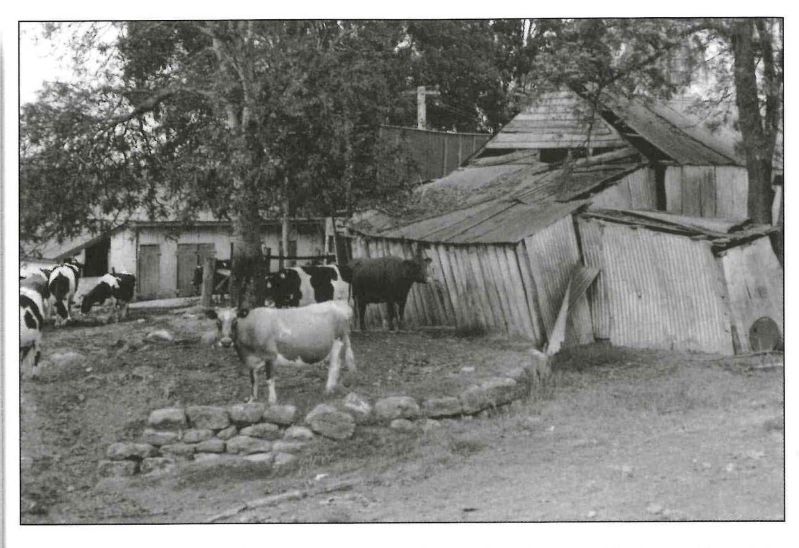
Compétences

Conduite	65 %
Crédit	10 %
Équitation	35 %
Médecine	15 %
Métier : mécanique	65 %
Négociation	30 %
Pister	40 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	15 %
Sciences de la vie - histoire naturelle (locale)	55 %

Combat

• Arts martiaux (lutte)	25 %
Dégâts spéciaux	
• Bagarre	65 %
Dégâts 1D3 + Impact	





Fermière du nord type

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	55

Compétences

Comptabilité	20 %
Crédit	10 %
Équitation	15 %
Médecine	10 %
Métier	
- artisanat de la ferme	65 %
Négociation	45 %
Premiers soins	60 %
Psychologie	15 %

Combat

• Arts martiaux (lutte)	15 %
Dégâts spéciaux	
• Bagarre	30 %
Dégâts 1D3 + Impact	

rain déjà en hauteur, vallonné et parsemé de rocailles, les moutons élevés autrefois pour l'usine leur apportaient un bénéfice très substantiel. Mais leur terre est moins adaptée à l'agriculture que les plaines du sud et tenter de convertir ces propriétés en cultures alimentaires a connu un succès limité. Bon nombre de ces fermiers se sont beaucoup endettés auprès des banques de Bolton et d'Arkham.

Les fermiers du nord sont parfois appelés « Vieux Croyants » ou « Communautaristes », en référence à leur origine, c'est-à-dire descendants de ceux qui se séparèrent de l'Église congrégationaliste de Foxfield lorsqu'elle se convertit à l'unitarisme au beau milieu du XIX[e] siècle. Nombreux sont les Communautaristes à se rassembler chaque dimanche à la ferme Copley, où Ike prêche des sermons enflammés dans sa grange.

Tous les Vieux Croyants sont des partisans de Copley, à la fois pour des raisons politiques et religieuses. Presque tous ont une chance de gagner de l'argent directement de l'exploitation du bois. Beaucoup ont en effet des propriétés boisées, qui sont sans valeur à moins que la compagnie n'obtienne le droit d'accéder à l'ensemble des collines du nord.

Tout fermier du nord peut diriger les investigateurs vers le chemin sablonneux menant à la tour de surveillance des feux de forêt. Tous connaissent les circonstances de la mort de l'ancien gardien de la tour et certains feront des commentaires sur le fait que, brisé à la tête comme était Whipple, il ne semblait pas y avoir sur les lieux de restes de cervelle.

Les noms de famille des fermiers du nord comprennent Clegg, Copley, Pearson, Whipple, et White.

La ferme d'Ike Copley

À environ 1,5 km sur la route, la ferme d'Ike Copley est la troisième sur la gauche. Selon toute vraisemblance, il sera chez lui lorsque les investigateurs s'arrêteront pour lui rendre visite.

Ike Copley, au début de la soixantaine, est un vieux fermier intransigeant de la Nouvelle-Angleterre. Le sourire rare, répondant sur un ton bourru, il n'en est pas moins un homme craignant Dieu et travaillant dur. Il s'agit du principal adversaire politique du pasteur Barnes. Son frère cadet, Zeke, dispose d'un siège au conseil cantonal, qui est composé de trois personnes.

Ike Copley ne reconnaît rien en ce qui concerne les menaces de mort griffonnées – rédigées dans la fièvre du moment, il a regretté depuis lors cette action inconsidérée. Interrogé sur l'affrontement physique que les deux hommes ont eu dans la rue, il prétend que c'est Barnes qui a donné le premier coup de poing.

Les investigateurs ne l'intéressent pas beaucoup ; il les considère comme des étrangers introduits par Barnes pour causer des ennuis.

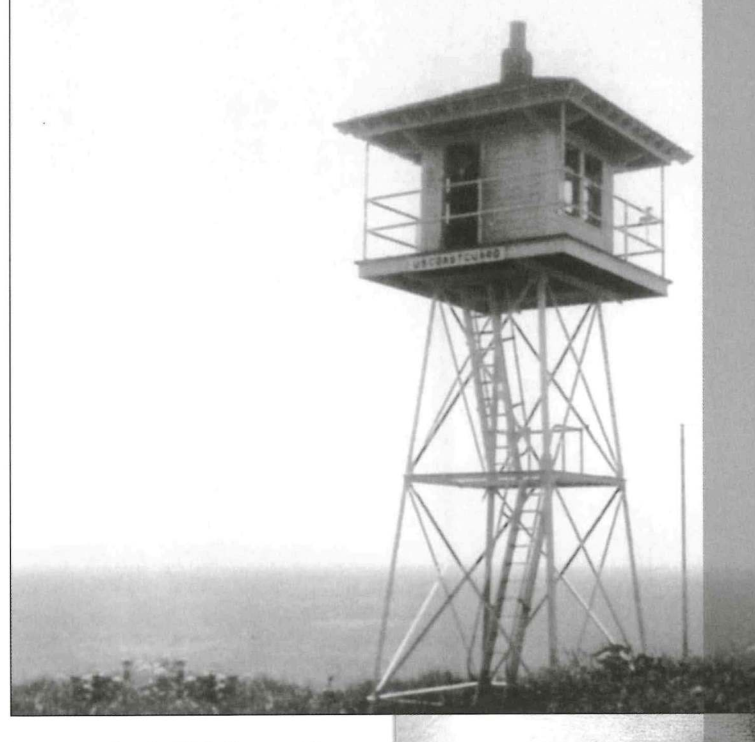
La tour de surveillance des feux de forêt

Le chemin menant à la tour est étroit et très sablonneux. Impraticable en voiture, il est encore trop difficile pour un chariot tiré par des chevaux. Seuls le cheval tout court ou la marche permettent de négocier ce chemin qui grimpe jusqu'au sommet de la colline où se situe la tour.

Faisant 12 m de haut, construite presque entièrement en acier galvanisé, la tour a été payée grâce à une subvention de l'État qu'un membre local du Congrès avait obtenue il y a une douzaine d'années. Inclus dans cette subvention, le salaire du gardien est payé six mois de l'année, pendant la saison des incendies. Depuis la mort du gardien nommé lors de son érection, Elias Whipple, le village n'a plus de surveillance des incendies et détourne en réalité l'argent de l'État dans ses propres caisses. Un panneau en bois, autrefois installé sur la tour, git face contre terre. Si on le retourne, on peut lire : « Accès interdit – Personnel autorisé uniquement ».

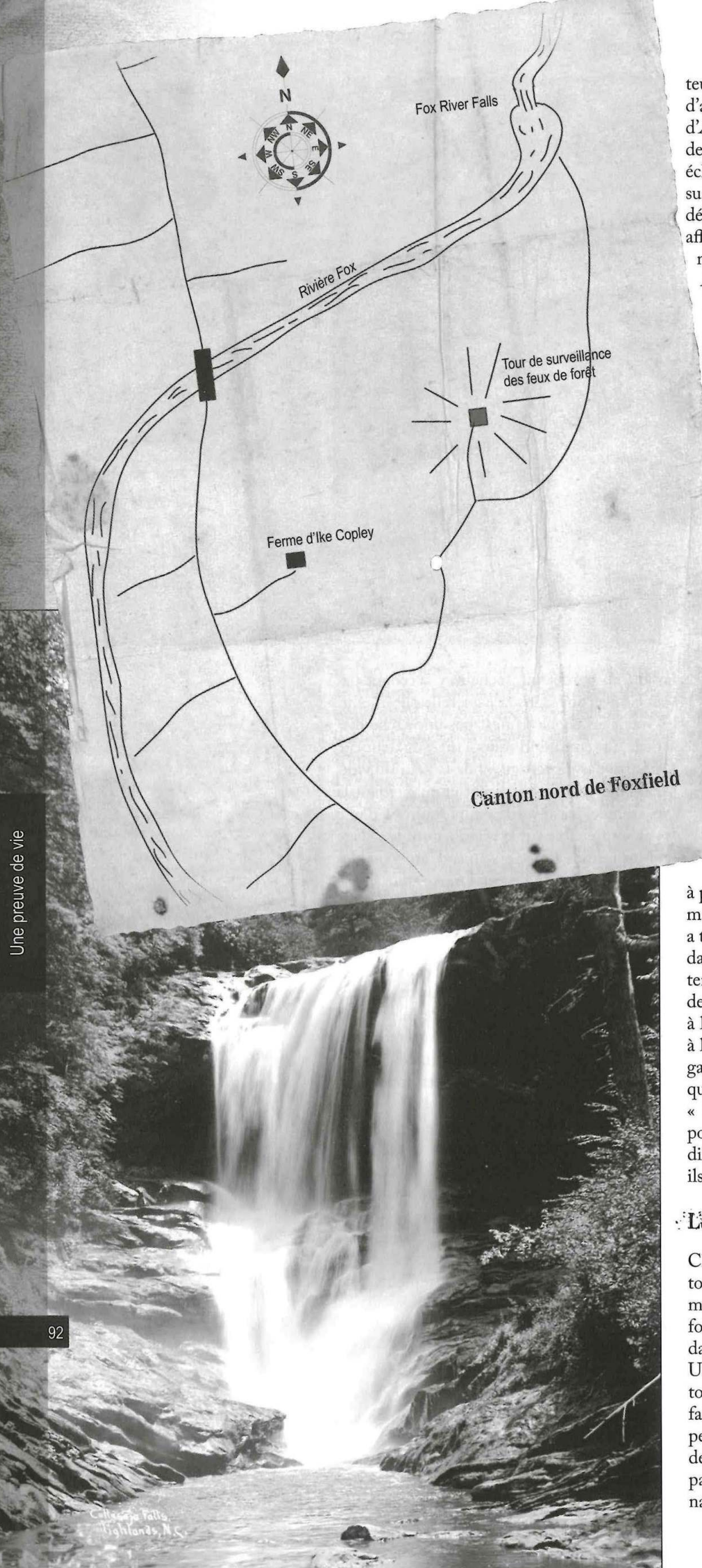
Les investigateurs peuvent également remarquer un grand affleurement rocheux à proximité, l'endroit où Elias Whipple s'est précisément explosé la cervelle.

Une échelle simple installée sur l'un des pieds de la tour mène au sommet et au belvédère qui abrite le gardien. Ce belvédère est entouré d'une étroite passerelle possé-



dant un garde-fou, l'échelle y accédant par une ouverture dans la passerelle elle-même. Gravir les échelons n'est pas une tâche difficile, à condition que l'investigateur ne souffre pas de vertige ou de la peur du vide. En émergeant au sommet et en gagnant la passerelle, les investigateurs jouiront d'une vue imprenable sur la région, dont le village et les fermes éloignées au sud, ainsi que les fermes du nord à l'ouest. Une grande sirène à manivelle est montée sur le garde-fou de la passerelle, près de l'échelle, face au sud tournée vers la ville. Son hurlement peut être entendu à des kilomètres à la ronde et elle a été utilisée à quelques reprises par des enfants farceurs voulant mettre la panique au village. La porte du belvédère se trouve à proximité, hermétiquement fermée. Les fenêtres sont si encrassées qu'il est impossible de voir à l'intérieur du petit abri du gardien. La porte est déverrouillée, mais, sans que les investigateurs le sachent, deux écoliers se cachent à l'intérieur – Betty Ward et Bobby Kirtland, que les investigateurs ont peut-être déjà rencontrés à l'école. Ne se faisant pas que du mal, lorsqu'ils ont entendu les adultes en-dessous, puis grimper l'échelle, ils ont remis à la hâte leurs vêtements puis se sont pelotonnés, dans l'espoir de ne pas être détectés.

Quand un investigateur ouvre la porte, Betty laisse échapper un cri perçant. Si cet investigateur rate un test de *Santé Mentale*, il perd 1 point tout en trébuchant en arrière contre le garde-fou. Si l'investigateur réussit un test d'*Agilité*, il rétablit son équilibre. Si son test est raté, il commence à culbuter par dessus le garde-fou. Si un autre investiga-



teur se trouve à proximité, il peut essayer d'agripper son compagnon – un test réussi d'*Agilité* lui permet d'attraper son ami et de le ramener en sécurité. Si tous les tests échouent, l'investigateur tombe par-dessus le garde-fou et encaisse 6D6 points de dégâts en se fracassant sur le rocher qui affleure en-dessous. Les témoins de cet événement doivent effectuer un test de *Santé Mentale* ou perdre 1D2 points.

Les deux gosses ont peur d'avoir des ennuis. Si les investigateurs les assurent qu'ils ne diront rien à leurs parents ou à la maîtresse d'école, Aïda Simpson, ils seront plus que disposés à révéler aux investigateurs tout ce qu'ils veulent savoir et peuvent même leur proposer d'espionner pour leur compte. Ils ne connaissent à peu près rien sur ce qui touche à la concession forestière ou à la politique du village. Les parents des deux enfants sont des partisans de Barnes, même si Bobby rapporte avoir entendu son père dire : « Le pasteur Barnes devrait simplement aller de l'avant et signer le bail ».

Le pasteur Barnes : Là, ils en savent davantage. « Il est bizarre », dit Bobby. « Il s'assoit à l'étage et parle tout seul – pendant des heures ! ». « Et il sort parfois tard dans la nuit », renchérit Betty. « On a essayé de le suivre, une fois, mais il faisait trop noir pour voir quoi que ce soit ». Au cours de ses excursions nocturnes, Barnes porte une lampe à pétrole faiblement allumée. Si on leur demande où allait Barnes, ils répondent : « Il a traversé le barrage et s'est dirigé tout droit dans les collines ». Bobby mentionne l'existence de l'étroit sentier presque invisible depuis la route. C'est un raccourci qui mène à la colline et à la tour de surveillance, puis à la chute d'eau plus au nord. Si les investigateurs ne connaissent pas parfaitement ce qui les environne, ils peuvent demander : « Quelle chute d'eau ? ». Bobby et Betty pointeront tous les deux par la fenêtre en direction du nord-est. « Celle-là », disent-ils en chœur.

La chute d'eau

Clairement visible depuis le sommet de la tour d'observation, les Fox River Falls forment une cascade de presque 5 m de large formée d'une eau cristalline qui s'écrase dans un bassin transparent en-dessous. Une grotte rocheuse, un tapis de fougères, tout est suffisamment merveilleux pour faire penser aux investigateurs que Barnes a peut-être raison de s'opposer à la signature de la concession forestière : dépouiller ce paysage détruirait certainement sa beauté naturelle.

Il y a une descente d'environ 750 m à faire de la tour à la cascade, et de près, les chutes sont encore plus belles. Voir « Le repaire des Mi-Go » p. 95 pour plus d'informations.

Événements à Foxfield

Au cours de l'enquête, certains événements se déroulent au village. Des suggestions vous sont proposées quant au moment où ces événements se produisent, mais c'est en dernier ressort au Gardien de les utiliser lorsqu'ils lui semblent être les plus appropriés, en fonction du rythme et du style de jeu de son groupe.

Les sorties nocturnes de Barnes

Les investigateurs peuvent apprendre l'existence des sorties nocturnes semi-régulières de Barnes. Une source possible de cette information est Betty et Bobby, les deux enfants que les investigateurs ont peut-être rencontrés à l'école ou dans la tour de surveillance des feux de forêt. Discuter avec Rose Chylinski, une miséreuse des Fabriques, permet également d'obtenir cette information.

Barnes quitte généralement son domicile aux alentours de 23 heures, longtemps après que les habitants du village soient partis se coucher. Avec sa lampe à pétrole réglée au minimum, il se glisse par la porte qui tourne le dos au village, puis traverse avec prudence de l'autre côté de la rivière par le barrage glissant. Après la filature et avoir traversé la route nord, il monte un sentier étroit qui grimpe à travers les collines boisées. Une fois passée la première montée et désormais hors de vue, il augmente la luminosité de sa lanterne et passe devant la tour, contourne la colline, et se dirige tout droit vers la chute d'eau.

Une fois rendu, il longe la berge boueuse qui mène derrière la cascade, puis disparaît de l'autre côté de la chute. Il ressort quelques heures plus tard et retourne discrètement chez lui avant que quelqu'un du village ne se lève.

Derrière la chute d'eau se trouve une entrée secrète de la caverne des Mi-Go. Parfaitement camouflée par la roche environnante, elle ne peut être ouverte que par l'insertion d'une clé en pierre spéciale portée par Barnes et les Mi-Go.

Suivre Barnes dans ses escapades nocturnes sans être détecté est difficile. Les investigateurs ne peuvent pas emporter avec eux d'éclairage sans être repérés par Barnes et ils ne pourront se fier qu'à la lune. Un groupe important d'investigateurs sera repéré indépendamment de toutes les précautions qu'ils prendront. Un investigateur seul, possédant de bonnes compétences en *Discrétion* et en *Se cacher*, le suivra plus facilement.



L'assemblée spéciale du conseil cantonal

Les assemblées locales se tiennent deux fois par mois, à l'Église unitarienne. Assez courues, elles donnent aux résidents l'occasion d'une sortie tout en leur permettant de s'impliquer dans les affaires en question. Ce soir, il s'agit d'une assemblée particulière, convoquée pour discuter de la question de la concession forestière. À 18h45, c'est-à-dire quinze minutes avant le début programmé de la réunion, l'église est déjà pleine à craquer, avec seulement des places debout. Dans l'église, l'occupation des places assises est libre, mais au fil des ans, les fermiers du nord ont fini par se rassembler sur le côté droit de l'allée centrale et les villageois et les paysans du sud sur le côté gauche. Ce soir, l'église étant pleine, certains fermiers du sud ont débordé de l'autre côté de l'église.

Le conseil cantonal se compose de trois membres ayant le droit de vote. Anciennement élus au suffrage universel par les électeurs du canton, une disposition dans la charte de ce dernier fait que désormais les membres du conseil sont élus par district : un pour les fermes du sud, un pour les fermes du nord, et un pour le village proprement dit. Le responsable du canton préside les réunions, mais sans disposer du droit de vote.

Les investigateurs peuvent apercevoir : Barnes à l'extrême gauche, vêtu d'un costume, debout derrière un pupitre en bois et marteau à la main ; assis derrière une table, face à l'assemblée, les trois membres du conseil cantonal composé de – de gauche à droite – Richard Slate, représentant le village, fidèle partisan de Barnes et de toutes ses orientations politiques ; Shirley Sutter, représentant les fermes du sud et autre soutien de Barnes ; enfin Zeke Copley, le frère cadet d'Ike, qui s'oppose à Barnes et vote contre lui sur la plupart des questions.

À 19h00 pile, Barnes frappe le pupitre de son marteau et ouvre l'assemblée. « Nous avons

convoqué cette assemblée spéciale du conseil cantonal pour considérer une nouvelle fois la question de la concession forestière qui nous est proposée par Crestfield Lumber, qui souhaite récolter les feuillus des collines du nord de notre canton. Comme cette question a déjà été longuement débattue à de nombreuses reprises, je demande à ce qu'on saute la discussion autour de ce projet et que le conseil passe immédiatement au vote. Tout cela en faveur de — »

« Arrêtez ! », crie Zeke Copley, en se levant et en frappant du poing sur la table. « Les gens ont le droit d'être entendus sur cette question ! ». Et un grondement monte du côté droit de l'Église alors que les fermiers du nord acquiescent de la tête.

Barnes donne la parole à Zeke. Le cadet des Copley se lance alors dans un laïus décrivant la façon dont les fermiers du sud n'ont que faire de la faillite possible de leurs voisins du nord et de voir la saisie de leurs terres par « les horribles banquiers de Bolton et d'Arkham ». Quand Zeke termine enfin son discours, on procède alors au vote. Richard Slate soutient Barnes, votant encore une fois contre la signature de la concession. La foule tourne ensuite son regard vers Shirley Sutter, qui, dans le passé, a voté à plusieurs reprises contre le projet. « C'est avec un certain regret », commence-t-elle, « que j'estime devoir changer ma position. Pour le bien du canton, je vote pour que nous signions le contrat avec Crestfield Lumber. »

Un hurlement monte de la foule et les fermiers du nord se lèvent, en liesse. Ike Copley sort dans l'allée et, brandissant le poing en direction de Barnes, dit : « Et voilà, mon salaud ! Qu'est-ce que t'en dit ? » L'un des fermiers du sud affronte Ike et une bousculade commence. Une bagarre est sur le point d'éclater.

Barnes voit là le moment de saisir sa chance et, frappant son marteau sur le pupitre, dit que la séance est levée en hurlant par dessus la foule. Pendant ce temps, Zeke, frustré, essaie de faire valoir son vote décisif, mais en vain. On ne l'entend plus dans le vacarme.

« Nous sommes dans une église, une maison de Dieu », crie Barnes, sa voix profonde passant facilement par-dessus le bruit de la foule. « Nous reprendrons ce conseil dans deux jours, quand les esprits se seront calmés ». Humiliés, mais en grommelant encore, les villageois se dispersent et quittent l'église, laissant la question de nouveau non résolue officiellement.

Barnes, craignant pour la vie de ses enfants, contacte immédiatement les Mi-Go et leur rapporte les événements de la soirée.

La personne ayant changé son vote assassinée

Le lendemain du conseil, l'un des villageois (ou peut-être un investigateur) découvre par hasard le corps mutilé de Shirley Sutter. À peine dissimulé sur le côté de la route, ou derrière un bâtiment du village, sa tête a été grossièrement décapitée et reste introuvable. Voir le cadavre sans tête gisant dans une mare de sang en train de se figer coûte à un investigateur 1/1D4 points de Santé Mentale, plus 1 point supplémentaire s'il fait lui-même la découverte.

Si les investigateurs ne découvrent pas eux-mêmes le corps décapité, le standard téléphonique installé dans la Maison des Greene s'affole et la rumeur se répand vite dans tout le village. Les investigateurs en entendront donc de toute façon parler et se rendront probablement sur les lieux. S'ils arrivent en retard parce qu'ils se trouvaient à l'extérieur du village ou pour quelque autre raison, la police est déjà arrivée et empêche désormais les curieux de s'approcher suffisamment pour apercevoir le cadavre. Les investigateurs peuvent utiliser leur *Persuasion* ou leur *Baratin* pour parvenir à s'approcher et jeter un coup d'œil. En tout état de cause, ils peuvent remarquer que Barnes est singulièrement absent de la scène. S'ils ne notent pas ce détail de leur propre chef, des tests d'*Intuition* peuvent les y aider – ou cela peut être mentionné par un PNJ.

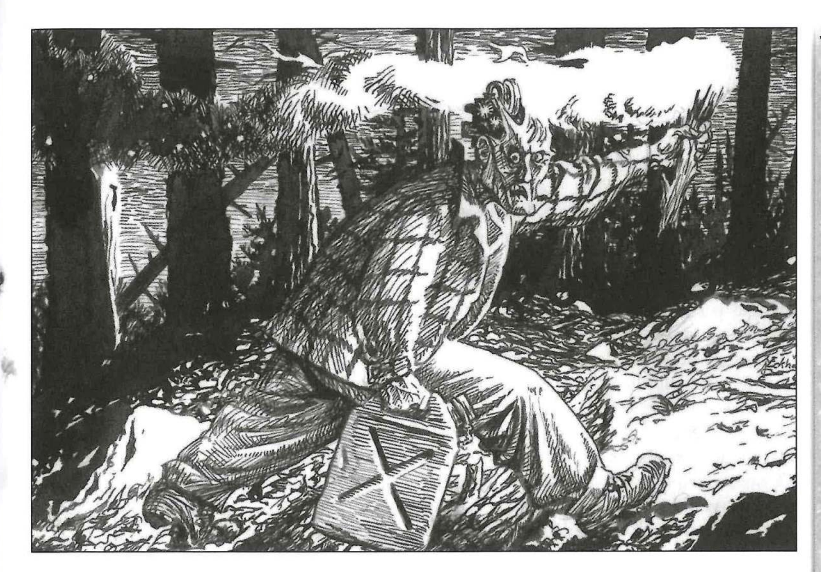
S'ils ont découvert le corps, il se pourrait que la police de l'État du Massachusetts interroge les investigateurs, même si leur témoignage sera probablement écarté en tant que suspects. Le corps sera transporté au bureau de l'examinateur médical du comté pour autopsie. Aucune arrestation ne sera effectuée dans l'immédiat.

Suites

Les investigateurs, peut-être à l'instigation de Louise Madsen, de Richard Slate, ou d'autres concitoyens, peuvent se diriger vers la maison de Barnes pour voir s'ils peuvent trouver le responsable du canton. En arrivant à la maison, ils découvrent les deux portes fermées à clé et les storcs tirés sur toutes les fenêtres. Frapper de façon répétée à la porte n'obtient aucune réponse.

Un serrurier, ou deux lourdes épaules, peuvent ouvrir de force la porte avant ou arrière, donnant ainsi accès à la maison. On peut entendre Barnes quelque part au premier étage. Il semble se disputer, et même supplier quelqu'un, bien qu'on ne perçoive aucune réponse.

Barnes sera découvert assis à la table dans la chambre du premier étage maintenant déverrouillée, ses vêtements couverts de sang. Un grand couteau de boucher git par terre, à côté d'une scie égoïne ensanglantée. La tête mutilée de Shirley se trouve également au sol, près de la table, la calotte grossièrement sciée. Son cerveau repose sur la table, dans une mare de sang. Barnes est en train de supplier le cerveau de lui dire pourquoi son vote a changé, tout en s'excusant de ce qu'il a dû faire : « Il me fallait sauver Mary et Robert. Ils sont en très grand danger. » Sa



Santé Mentale est maintenant à zéro et le restera jusqu'à la fin de ses jours.

La perte de Santé Mentale pour être témoin de cette scène est de 2/1D6 points.

Au choix du Gardien, l'armoire en acajou peut être ouverte, révélant les deux boîtes à cerveau et la machinerie qui les fait fonctionner. Si les investigateurs n'ont pas encore pris la clé en pierre sculptée qui ouvre le repaire des Mi-Go, elle se trouve ici par terre, à côté de la chaise de Barnes.

Au choix du Gardien, Barnes peut se livrer aux investigateurs et partir tranquillement, ou paniquer et les attaquer tout en essayant de s'échapper. Il n'est pas armé et vraisemblablement facile à maîtriser. Il bredouille la plupart du temps des propos incohérents, mais, ce faisant, fournit toutes les informations qui manquent aux investigateurs pour compléter le scénario – l'emplacement de la chute d'eau, l'utilisation de la clé en pierre, etc.

La chose qu'est devenu Ike Copley

Tandis que le meurtre et la décapitation de Shirley Sutter ont pour effet de retarder la tenue du conseil cantonal et le vote final sur la concession forestière, les Mi-Go savent que cela ne leur fera gagner que peu de temps. Un plan plus énergique est alors mis en œuvre, une dernière manœuvre désespérée destinée à mettre une fois pour toute un point final à cette question.

Ike Copley est enlevé dans sa ferme le soir même, quelques heures seulement après l'assassinat de Shirley Sutter. Ramené au repaire des Mi-Go, les Fungi réalisent sur lui une chirurgie radicale qui remplace une partie de son cerveau par une machinerie Mi-Go leur permettant de programmer son comportement, qui se compose de plusieurs roues d'engrenage en cuivre et de quelques lumières scintillantes.

Après que l'épouse d'Ike ait signalé sa disparition, Zeke se met en quête de son frère, mais en vain. Le lendemain soir, les Fungi confient à la Chose-Ike Copley un bidon de pétrole lampant et une torche. Il commence à mettre le feu aux forêts du nord, essayant d'incendier la forêt entière et de garantir ainsi la tranquillité des Fungi. Il s'agit d'un plan désespéré, mais les Mi-Go sont désormais à court d'options.

Lorsque les différents départs d'incendie commencent à éclater, il se peut que les investigateurs soient chargés de retrouver le pyromane qui se cache derrière ces feux et de l'arrêter. À ce titre, ils finissent par rencontrer la créature qu'est devenu Copley, à la démarche titubante et traînante. Tout sauf irréfléchie, elle poursuit les objectifs programmés, n'affrontant les investigateurs que s'ils essayent de contrecarrer sa mission. Malheureusement, ils ne peuvent pas faire grand chose en dehors de détruire ce qui reste de lui. S'il atteint 0 point de vie, Copley se raidit et tressaille comme s'il avait une crise d'épilepsie, puis tombe à plat sur le dos. Son corps continue à connaître des spasmes, tandis que de la fumée se déverse de la machinerie extraterrestre sortant de son crâne. Cet appareillage s'autodétruit ensuite avec une petite explosion qui disperse ce qui reste du crâne du fermier sur le sol et les vêtements des investigateurs.

Le repaire des Mi-Go

Les Mi-Go exploitent leur petit centre de recherche dans les collines surplombant Foxfield depuis plusieurs siècles, à une époque où seuls les Indiens parcouraient ce territoire. Ils ont longtemps fait profil bas, souhaitant éviter toute détection, une tâche qui est devenue plus difficile lorsque les hommes blancs sont arrivés et se sont installés dans la région.

La chose qu'est devenu Ike Copley

CON	09	Endurance	45 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	22	Puissance	99 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	05	Intuition	25 %
POU	06	Volonté	30 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	11
Mouvement	5

Combat

- Arts martiaux (lutte) 35 %
  Dégâts spéciaux
- Bagarre 40 %
  Dégâts 1D3 + Impact
- Torche 45 %
  Dégâts 1D3+1

Perte de SAN

2/1D6+1 points

Sentinelle Mi-Go

CON	11	Endurance	55 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Mouvement	7 et 9 en volant

Compétences

Se cacher 80 %

Combat

• Pinces (x2) 35 %
Dégâts : 1D6 + saisit

• Fusil 35 %
Dégâts : 1D10 et risque de mort si la victime rate son test en opposition entre ses Points de Vie actuels et les dégâts sur la Table de résistance.

Protection

Toutes les armes pouvant empaler ne lui infligent que des dégâts minima.

Perte de SAN

0/1D6 points

L'entrée secrète du repaire des Mi-Go est dissimulée derrière la chute d'eau située à l'extrémité nord du canton. Une porte secrète habilement aménagée dans les rochers peut être ouverte avec la clé en pierre Mi-Go. Un test de *Sciences de la terre : géologie* ou de *Trouver Objet Caché* (ce dernier avec une réussite spéciale) permet de repérer le contour de la porte pentagonale et l'endroit où la clé doit être insérée. Presser la pierre qui masque le trou de serrure fait se rétracter une petite section de la roche, laissant une ouverture à cinq côtés exactement de la dimension de la clé. Insérer cette dernière et suivre ses subtils contours sculptés (test d'*Agilité* avec une réussite spéciale ou être obligé de retirer la clé et de réessayer) déclenche le mécanisme, permettant à la porte de s'ouvrir en glissant doucement sans à-coups, révélant un tunnel bas et étroit, également pentagonal, et faisant moins de 1 m de large, qui mène à l'intérieur de la colline. Si les investigateurs n'ont pas la clé, ils peuvent malgré tout localiser le trou de serrure tel que décrit ci-dessus. Et, alors qu'il est impossible de déverrouiller la « serrure » sans la clé de pierre, le trou de serrure lui-même est à peu près de la bonne taille pour y glisser un bâton de dynamite. Un seul bâton détruira le trou de serrure et une bonne partie de la roche environnante, désactivant ainsi la porte qui ferme hermétiquement le tunnel. Après quelques minutes de déblaiement, le tunnel est à découvert.

Le plan des Fungi

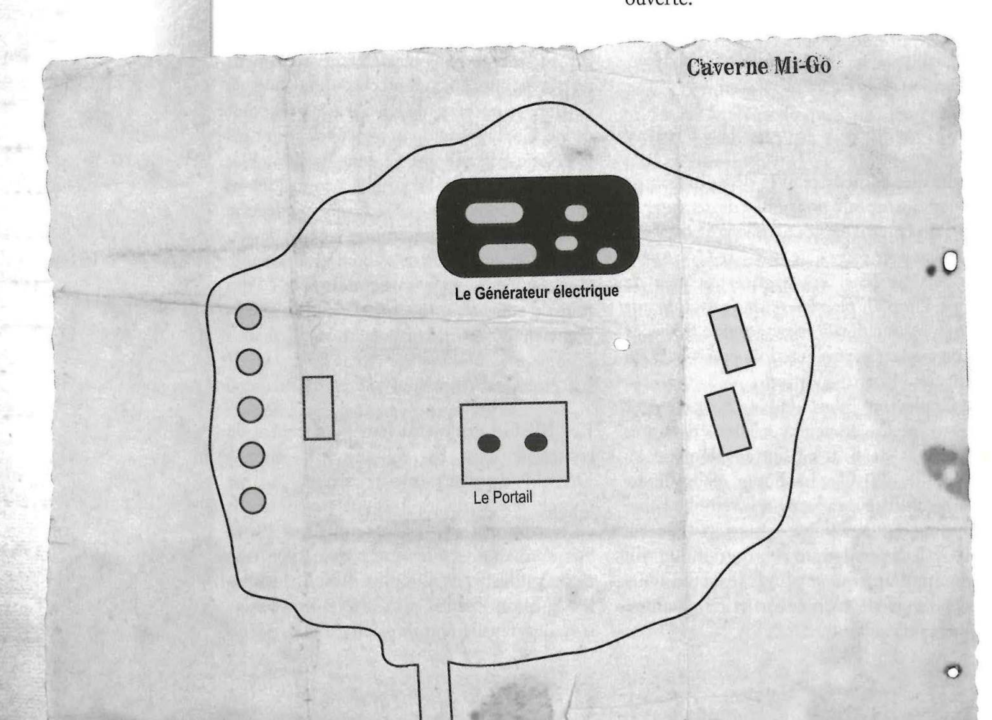
Autant les Mi-Go désirent poursuivre cette opération, autant cela est moins important à leurs yeux que d'éviter d'être découverts par les humains. Si leur dernière option échoue (Ike Copley pyromane), ils commencent à envisager d'abandonner le site, en rassemblant le matériel et tout ce qui est déplaçable et en s'échappant par un portail pour retourner dans leur colonie principale située dans le Vermont.

Les événements qui ont conduit au point culminant du scénario déterminent l'état du repaire secret tel que le découvrent les investigateurs. Ces derniers peuvent arriver sur le site seulement après que tous les Mi-Go ont quitté les lieux ; ou ces derniers peuvent encore être plongés dans le processus de clôture de l'opération, quelques créatures au moins se trouvant toujours sur les lieux. C'est au Gardien d'en décider, en fonction des actions des investigateurs et du point culminant qu'il désire faire jouer.

La sentinelle

Si les investigateurs arrivent au niveau de la chute d'eau alors que les Mi-Go en sont encore à débarrasser leur centre de recherche, ils se heurtent à une sentinelle cachée positionnée au sommet de la cascade, dissimulée par les rochers et les broussailles. Armée d'un fusil électrique, elle ouvre le feu sur les investigateurs dès qu'ils montrent des signes indiquant qu'ils vont passer derrière la chute d'eau.

Si une sentinelle est présente, la porte secrète dissimulée derrière la cascade est ouverte.



L'horreur dans les collines

Une fois que les investigateurs ont localisé la porte et, d'une manière ou d'une autre, ont réussi à l'ouvrir, ils découvrent qu'elle donne sur un tunnel pentagonal aux parois lisses faisant 1 m de diagonale et environ 6 m de long, et descendant en pente douce à l'intérieur de la colline. Une étrange lumière violacée est visible au bout du tunnel et une sourde vibration infrasonore de machines est plus ressentie qu'entendue.

Les investigateurs doivent ramper sur leurs mains et leurs genoux pour avancer dans le tunnel avant de déboucher sur la salle creusée dans la pierre du complexe. Si les Mi-Go sont encore présents, le premier investigateur à passer croise 1D3 de ces créatures extraterrestres. La grande femelle, la chef, rencontre l'investigateur dès qu'il passe la tête hors du tunnel et l'attaque avec ses pinces. Sa face inférieure est grouillante de Trotteurs et toute attaque réussie contre elle a pour conséquence de déloger 1D3 Trotteurs de son ventre. Ces jeunes orphelins touchent le sol et, dans 50% du temps, pourchassent les investigateurs avec leur attaque *Saut et Prise*. Les autres s'enfuient. Si la chef Mi-Go est tuée, les deux autres Fungi battent en retraite, disparaissant à travers l'étrange portail qui se trouve à proximité après être passés entre les deux cornes en forme de croissant qui émettent dans l'espace qui les sépare un arc bleu tandis que les Mi-Go s'estompent, puis disparaissent.

Pénétrer dans la salle

Les Trotteurs sont ici nombreux, constituant une nuisance pénible pour les investigateurs en train d'explorer le complexe Mi-Go. Le Gardien peut les utiliser comme bon lui semble.

Une fois le tunnel passé, les investigateurs se retrouvent dans une salle voûtée à peu près circulaire de près de 30 m de diamètre. La douce lumière pourpre illuminant cette caverne provient de modules pentagonaux, faisant chacun 15 cm de diagonale, qui parsèment le plafond et les murs supérieurs.

Au premier coup d'œil, les investigateurs aperçoivent, au centre de la salle, un podium à cinq marches de 3 m de large. À son sommet se trouvent deux colonnes en forme de croissant ressemblant presque à des défenses d'éléphant. Un flash bleu décrit de temps en temps un arc à travers l'espace de 60 cm qui sépare les pointes des croissants. Un test de *Mythe de Cthulhu* identifie cette installation comme une sorte de portail.

Sur la gauche, environ 9 m plus loin, cinq cylindres en verre sont alignés contre la paroi. Faisant 3 m de haut, ils sont éclairés et remplis d'une sorte de liquide jaunâtre bouillonnant. Chacun des réservoirs contient un objet impossible à discerner. Un grand caisson métallique, faisant 2,50 m de long, 1 m de large et 1,20 m de hauteur se trouve devant les réservoirs. De l'autre côté de la caverne, les investigateurs aperçoivent deux autres de ces caissons.

Le fond de la caverne est dominé par une grande machine de près de 6 m de haut à l'origine du son grave lancinant. Elle est ornée de lumières clignotant selon divers motifs apparemment aléatoires. La paroi à gauche de la machine est marquée par une série de niches profondes, chacune faisant environ 60 cm de haut. Toutes sont vides, à l'exception d'une seule, qui contient une boîte à cerveau Mi-Go.

Le portail

Cette machinerie complexe, un portail Mi-Go, est reliée à la colonie principale située dans le Vermont. Installée au sommet d'un podium à degrés, le portail en lui-même se compose des deux croissants qui se rejoignent presque au sommet. Un panneau monté sur le podium est recouvert d'un ensemble déconcertant de lumières, de commutateurs et de cadrans.

Un investigateur peut essayer d'utiliser le portail, mais ce sera la dernière chose qu'il fera vivant. Adapté à la physiologie des Mi-Go, ce portail se révèle mortel pour les êtres humains. Toute personne le franchissant, dans n'importe quel quelque sens, est immédiatement projetée de l'autre côté, mais n'est plus rien qu'un tas de chair fumante dépouillée de la peau et des cheveux, et sans squelette. Aveugle, incapable de respirer, le malheureux utilisateur du portail ne peut alors plus que se tordre au sol pendant quelques minutes avant de mourir. Être témoin de cet événement coûte aux investigateurs 1/1D6 points de Santé Mentale.

Les réservoirs en verre

Contre la paroi gauche se trouvent les cinq réservoirs en verre pentagonaux. Faisant près de 3 m de hauteur si l'on inclut leurs bases de 60 cm de haut, ces réservoirs bouillonnants font environ 1 m de diamètre et sont éclairés de l'intérieur.

En s'approchant, les investigateurs constatent que chaque réservoir contient une sorte de forme semi-humaine et perdent à cette vue 0/1 points de Santé Mentale tout en réalisant que se rapprocher encore s'avérera sans doute encore plus dérangeant. À 3 m de distance, il devient clair que les objets présents dans les réservoirs sont des formes semi-humaines, apparemment féminines, mais excessivement difformes. Le spécimen contenu dans le réservoir à l'extrême gauche est le plus grand. Le plus petit spécimen, qui ne fait pas plus de 30 cm de long, se trouve dans le réservoir à l'extrême droite.

L'attention des investigateurs sera atti-



Chef Mi-Go

CON	13	Endurance	65 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 14
Mouvement 7 et 9 en volant

Combat
• Pinces (x2) 35 %
Dégâts : 1D6 + saisit

Protection
Toutes les armes pouvant empaler ne lui infligent que des dégâts minima.

Perte de SAN
0/1D6 points



Mi-Go n° 2

CON	11	Endurance	55 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 12
Mouvement 7 et 9 en volant

Combat
• Pinces (x2) 35 %
Dégâts : 1D6 + saisit

Protection
Toutes les armes pouvant empaler ne leur infligent que des dégâts minima.

Perte de SAN
0/1D6 points



Mi-Go n° 3

CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Mouvement	7 et 9 en volant

Combat

- Pinces (x2) 35 %
  Dégâts : 1D6 + saisit

Protection

Toutes les armes pouvant empaler ne leur infligent que des dégâts minima.

Perte de SAN

0/1D6 points

rée par du mouvement dans le réservoir de gauche. En l'examinant de plus près, il s'avère contenir la partie inférieure d'un torse humain comportant trois jambes, l'une d'entre elles étant sensiblement plus grande que les deux autres. De la cuisse de cette plus grande jambe, la tête d'une femme dépasse. Aveugle, les yeux recouverts par la cataracte, cette tête bée en avant, la bouche s'ouvrant et se fermant lentement. La vue de ce spectacle macabre provoque une perte de 1/1D4 points de Santé Mentale. Toute personne ayant examiné l'album photo dans la maison de Barnes reconnaît le visage comme étant celui de Sarah Brock, la belle-sœur disparue de Barnes, et ancienne gouvernante. Ceux qui établissent ce lien perdent 1 point supplémentaire de Santé Mentale, indépendamment de tout test.

Les réservoirs restants contiennent d'autres horreurs du même type. Les pertes de Santé Mentale devraient cependant être considérablement réduites, voire éliminées, si les investigateurs inspectent ces autres réservoirs. Le réservoir 2 contient un bras de taille normale duquel se développe une forme humaine excessivement difforme faisant presque la moitié de la taille normale et comportant une double tête jointe aux côtés. Le réservoir 3 contient un pied normal duquel pousse un ensemble impressionnant de bras humains s'agitant lentement, comme les membres de quelque étoile de mer grotesque. Le réservoir 4 contient une main humaine de laquelle se développe un fœtus humain complet dont les bras minuscules sont repliés contre sa poitrine. Le dernier, le réservoir 5, contient une oreille humaine de laquelle pousse un globe de chair. Un examen attentif indique que ce globe de chair montre des signes de développement d'yeux et d'une bouche.

Le caisson métallique

Fabriqué dans un métal argenté lisse d'origine extraterrestre, l'ouverture de ce caisson se révèle difficile, exigeant que les petits panneaux carrés montés sur le couvercle soient déplacés dans différentes directions jusqu'à ce que le couvercle s'ouvre sur ses charnières, en émettant un sifflement pendant que de la vapeur blanche se déverse par le haut. Il faut réussir un test d'*Intuition* pour parvenir à déchiffrer la combinaison des déplacements requis. Plusieurs tentatives peuvent être faites, mais chacune demande au moins deux minutes de temps.

À l'intérieur du caisson se trouve tout ce qui reste de la tante Sarah. De multiples amputations lui ont ôté la jambe droite, le pied gauche, le bras gauche, la main droite, et l'oreille droite, tous actuellement des clones grotesques poussant dans les réservoirs à proximité. Diverses vivisections l'ont laissée avec des organes manquants, folle et muette. Une fois le couvercle ouvert, elle commence à se débattre furieusement, en essayant de s'échapper de son cercueil métallique. La perte de Santé Mentale est de 1/1D6 points. La Santé Mentale de Sarah est pour sa part à 0 et c'est une cause quasi désespérée. Si les investigateurs décident de l'euthanasier, retirez-leur chacun 0/1 point de Santé Mentale.

En apprenant l'intention de Sarah de contacter les autorités, les Mi-Go l'ont kidnappée, ramenée à cet endroit, et ont depuis effectué des expériences sur elle.

Les deux autres caissons métalliques

Deux autres caissons métalliques, identiques à celui décrit ci-dessus, se trouvent du côté opposé de la caverne. Si les investigateurs sont parvenus à ouvrir celui contenant tante Sarah, la même méthode s'applique à ceux-là. Si ce n'est pas le cas, comme décrit précédemment, il faut effectuer un test d'*Intuition* pour réussir à en ouvrir le couvercle.

Ces caissons contiennent les corps des deux enfants Barnes, Mary et Robert. Ils reposent là, en animation suspendue et sont indemnes, hormis le fait que le sommet de leur crâne a été cisaillé et leur cerveau ôté. Les calottes, parfaitement découpées, complètes avec leur cuir chevelu, sont d'ailleurs soigneusement posées sur les caissons contenant les enfants. La perte de Santé Mentale est de 2/1D6+1 points.

La boîte à cerveau

Une unique boîte à cerveau occupe l'une des nombreuses niches creusées dans la paroi rocheuse. Vraisemblablement, il y en avait d'autres, mais la plupart ont été emmenées dans le Vermont par le biais du portail. Une étiquette est attachée à la boîte, mais la langue Mi-Go dans laquelle elle est écrite est indéchiffrable. Si on parvenait néanmoins, par un moyen quelconque, à la traduire, elle indique : « gardien ».

Ce n'est que lorsqu'il sera branché aux bonnes machines que le résident de la boîte sera en mesure de s'identifier comme Elias Whipple, le gardien du feu alcoolique mort d'une chute en 1922.

La machine

Ce gigantesque ensemble de cylindres et de tuyaux se dresse au fond de la caverne. Faisant 6 m de haut, la machine émet un vrombissement grave qui résonne à travers l'espace intérieur. Un investigateur effectuant un test d'*Intuition* peut supposer qu'il s'agit d'une sorte de générateur électrique.

Si les investigateurs se mettent en devoir d'explorer la machine, ils découvrent, caché derrière, un cylindre noir poli qui semble ne

pas faire partie de l'ensemble, mais paraît plutôt avoir été connecté à elle à la hâte. Un test d'*Intuition* suggère que ce pourrait être une bombe.

Au moment précis où cette bombe est découverte, les investigateurs entendent un bruit sourd et la multitude de lumières de la machine géante change alors de rythme et commence à clignoter dans un motif entièrement différent des clignotements apparemment aléatoires que l'on pouvait voir jusqu'à présent. La minuterie de la bombe continuera son décompte pendant 1D6+5 minutes, puis déclenchera la bombe qui explosera avec une puissance terrible, pulvérisant la machine, provoquant l'effondrement de la caverne, et ensevelissant toute preuve Mi-Go restante sous des tonnes de roches et de gravats. Les investigateurs présents dans la caverne au moment de l'explosion sont tués et enterrés. Ceux qui sont en train de ramper dans le tunnel sont propulsés par le souffle de l'explosion et expulsés à l'autre extrémité, subissant 2D6 points de dégâts à cause des brûlures et des fractures.

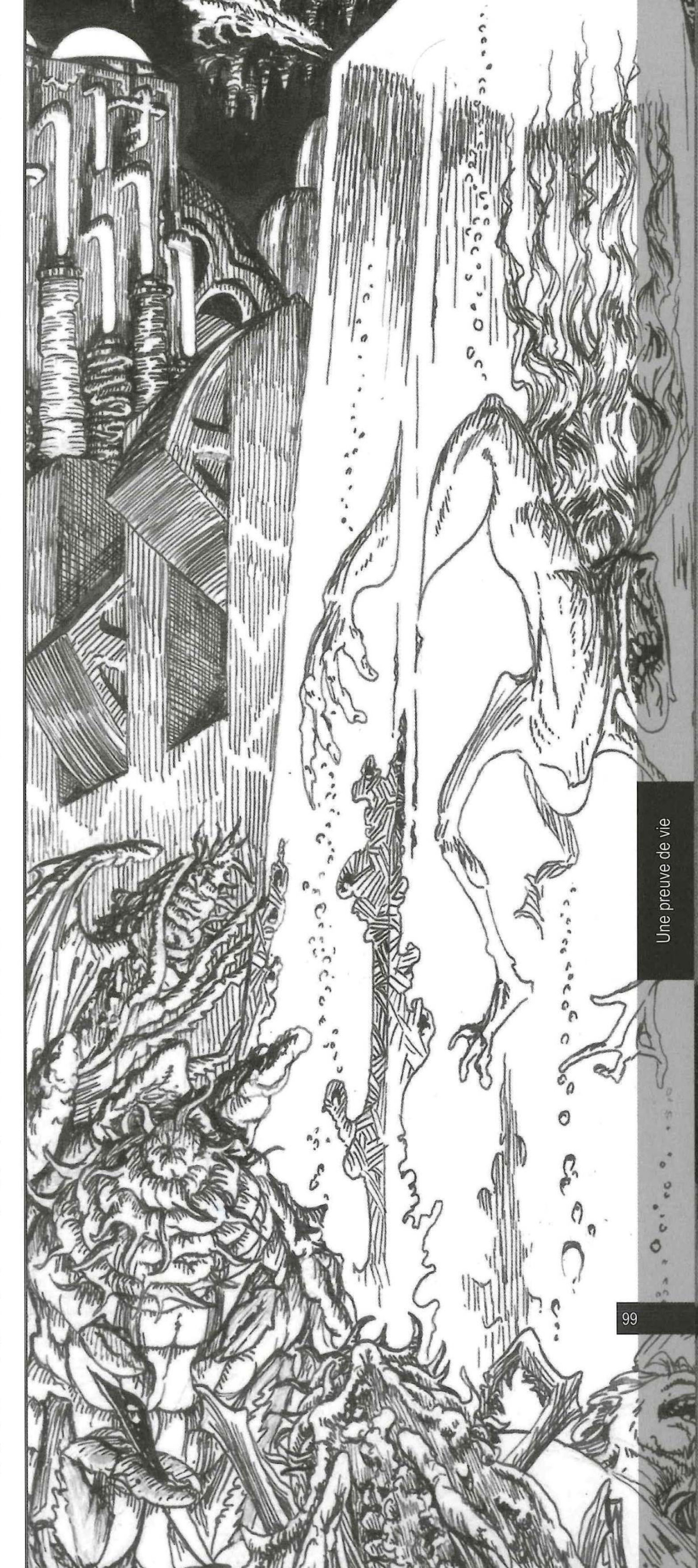
Tenter de court-circuiter la bombe en tirant d'un coup sec sur l'un des fils a comme résultat le déclenchement immédiat de la bombe. Seul un investigateur pouvant réussir trois tests de *Connaissance* à la suite est en mesure de désamorcer le mécanisme sans provoquer de catastrophe. Tout échec a pour conséquence une explosion instantanée.

Conclusion

Comme nous l'avons déjà écrit, ce scénario offre peu de chance aux investigateurs de pouvoir sauver les deux enfants. Éventuellement, le Gardien peut vouloir laisser un Mi-Go non armé dissimulé derrière la grande machine. Par l'intermédiaire du langage des signes et de menaces, les investigateurs peuvent forcer le Mi-Go à remettre les cerveaux dans le corps des enfants. Cette chirurgie extraterrestre prend moins d'une heure pour chaque enfant. Le Mi-Go, ne voulant pas mourir dans une explosion, remettra à zéro la minuterie de la bombe pour permettre ces interventions chirurgicales. Il appartiendra aux investigateurs de laisser cet utile Mi-Go s'échapper par le portail ou mourir à leurs mains.

Découvrir le repaire des Mi-Go et assister à sa destruction équivaut à une récompense de 2D6 points de Santé Mentale. Si les investigateurs parviennent à sauver les deux enfants, accordez-leur 1D6+4 points supplémentaires.

En dernier recours, les investigateurs peuvent choisir d'emporter chez eux tout ou partie des boites à cerveau, ainsi que les différentes machines, en espérant qu'un jour ils pourront trouver un moyen d'en sauver les occupants.



Malignité sans fin

par Oscar Rios

Une série de cécités inattendues frappe depuis quelque temps les habitants de Kingsport. Bien que parfaitement actuelles, ces afflictions pourraient bien trouver leur origine dans le passé occulte de la ville…

En quelques mots...

Attirés dans l'enquête par l'affaire des aveuglés de Kingsport, les investigateurs vont devoir comprendre ce qui se passe et remonter la piste jusqu'à un sorcier du XVII[e] siècle qui, de retour après avoir possédé le corps d'un adolescent, cherche à se venger des descendants de ceux qui l'ont mené, il y a plus de deux siècles, à la potence. Les investigateurs devront faire vite, car une cinquième et dernière victime attend d'être frappée, signal de départ pour le déchaînement du plan ourdi par le puissant sorcier.

Implication des investigateurs

- Les investigateurs peuvent s'intéresser à l'affaire à travers leur lecture des journaux, qui ont tous relaté les événements ;
- Si certains investigateurs sont dans la police ou détectives, ou encore de profession médicale, ils peuvent être contactés par les autorités afin d'apporter leur expertise.

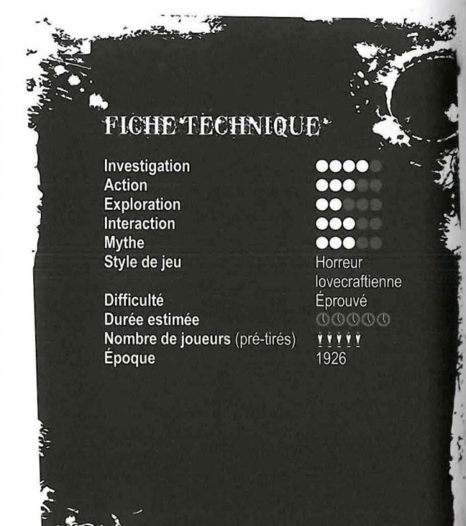
Enjeux et récompenses

- **Comprendre ce qui se passe** derrière la cécité subite de quatre habitants de Kingsport qui n'ont apparemment rien à voir entre eux ;
- **Réunir les documents** expliquant la probable responsabilité du sorcier Matthew Chandler dans ces cas mystérieux ;
- **Mettre un terme définitif** à la menace du sorcier en effectuant les actions nécessaires.

Ambiance

Dans la Cité des brumes, tout est possible. Même le retour d'un sorcier exécuté il y a plus de deux siècles. Entre archives du passé, cas médicaux inexplicables et enquêtes jusque dans les docks désaffectés de Kingsport, les investigateurs auront fort à faire pour réunir toutes les pièces du puzzle et parvenir à mettre un terme à la menace que représente ce sorcier en apparence indestructible. Et devoir affronter Y'golonac n'est pas la perspective la plus favorable…

N.B. Comme pour les précédents scénarios, nous avons inséré entre crochets les renvois qui nous semblaient utiles vers le supplément consacré à *Kingsport, Cité des brumes* pour *L'Appel de Cthulhu*. Mais, contrairement aux autres, celui-ci n'a pas encore été réédité par les Éditions Sans Détour à ce jour (pas plus d'ailleurs que par Chaosium pour la VO), et c'est donc sur l'édition Descartes (1992) que nous nous sommes basés, encore trouvable aujourd'hui d'occasion.



FICHE TECHNIQUE

Investigation	●●●●
Action	●●●
Exploration	●●
Interaction	●●●
Mythe	●●●
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	🕓🕓🕓🕓🕓
Nombre de joueurs (pré-tirés)	🯅🯅🯅🯅🯅
Époque	1926

À l'affiche

Matthew Chandler
Sorcier habitant Kingsport dans les années 1690 et grand adorateur d'Y'golonac, il fut capturé, jugé puis pendu lors de la fameuse chasse aux sorcières de la fin du XVII[e] siècle. Malheureusement pour la ville, il put, juste avant son arrestation, réaliser un rituel qui lui permit au moment de son exécution de transférer son esprit dans une de ses mains préalablement coupée et secrètement conservée dans le temple secret situé sous sa maison. Aujourd'hui, il est parvenu à prendre le contrôle d'un adolescent et, sous cette couverture innocente d'un crieur de journaux, espère bien parvenir à ses fins, c'est-à-dire se venger des descendants de ceux qui ont causé sa chute il y a plus de deux siècles.

Ronnie Pine
Cet adolescent de 13 ans est désormais sous le contrôle total du sorcier Matthew Chandler, l'ancien propriétaire de la maison dans laquelle sa famille vit depuis sa naissance. C'est grâce à cette couverture d'un crieur de journaux (et sous le faux nom d'Ollie Mattock) que Chandler va tenter de faire échouer les tentatives d'enquêtes des investigateurs.

Norma Farr
Infirmière à l'Asile d'Arkham, femme seule et en mal de reconnaissance, du fait entre autre d'une charge pondérale importante, elle est facilement tombée sous la coupe du sorcier habitant le corps de Ronnie Pine et exécute désormais tout ce qu'il lui demande sans réfléchir.

Les victimes de cécité subite
Simon MacDonald, Bernard White, John Placard et Scott Forrester, quatre habitants de Kingsport frappés de cécité ont, sans le savoir, une autre chose en commun expliquant la première : ils descendent tous d'une personne ayant dans le passé conduit à la capture, puis à l'exécution de Matthew Chandler, un sorcier redoutable adorateur d'Y'golonac. Une cinquième et dernière victime est sur le point de succomber…

Présentation

Kingsport, la Cité des brumes, abrite de nombreux mystères depuis sa fondation en 1639. Ville ancienne et tranquille, elle jouit de nos jours d'une réputation de paisible station balnéaire. Chaque année, les vacanciers visitent ses restaurants raffinés et ses galeries d'art, ou passent la journée à faire du bateau. Avec le frais baiser de l'automne, ces touristes repartent, laissant les habitants de Kingsport à leurs rues étroites et sinueuses, et à leurs secrets enveloppés de brume. Cette année, la saison est bien différente. Car la fin de l'été amène non seulement des journées plus courtes, mais également un fléau de douleur et de souffrance infligé à quelques-unes des familles les plus anciennes de la ville.

Tout a commencé il y a trois semaines lorsque le *Kingsport Chronicle* a rapporté qu'un habitant, Simon McDonald, avait été frappé d'une mystérieuse maladie. L'homme, qui semblait encore en parfaite santé quelques jours auparavant, est soudain devenu totalement aveugle. Six jours plus tard, un autre résident, Bernard White, fut atteint de la même infirmité. Deux nouvelles victimes suivirent de peu, perdant elles aussi tout à coup la vue. Pourtant, ces victimes ne vivent pas à proximité les unes des autres, ne travaillent pas ensemble, ni même ne se connaissent. Elles n'avaient pas mangé la même nourriture, ni bu à la même source. Les médecins du Congregational Hospital n'arrivent pas à identifier la cause de cette infirmité, et encore moins à la traiter ou à découvrir comment elle a pu se propager.

La ville côtière est désormais saisie de peur. Personne ne sait qui sera le prochain sur la liste ni comment se protéger. Au vu du peu de solutions proposées par les autorités locales, plus personne ne se sent en sécurité. Les habitants de Kingsport exigent des réponses et des garanties, mais il ne faut pas en attendre de la « Cité des brumes ».

Informations pour le Gardien

Au début des années 1690, Kingsport accueillait entre ses murs Matthew Chandler, fabricant de bougies, mais également sorcier et adorateur du Grand Ancien Y'golonac. Pendant de nombreuses années, Chandler servit son dieu sombre, enlevant des voyageurs ou occasionnellement un habitant pour effectuer des sacrifices rituels dans la pièce secrète située sous sa maison. Chandler se débarrassait des corps en les plaçant dans des tonneaux lestés et qu'il faisait couler dans la baie lors des sombres nuits sans lune.

Un jour fatidique, le filet d'un pêcheur s'accrocha à quelques-uns de ces tonneaux et, en les ouvrant, l'homme découvrit leur contenu macabre. Certains des cadavres furent identifiés comme appartenant à des personnes du coin ayant mystérieusement disparu les mois précédents. Il fut facile de remonter la piste de ces tonneaux, scellés avec de la cire, jusqu'au fabricant de bougies de la ville.

Le sorcier, qui avait observé de son quartier miteux les bateaux se rassembler dans la baie, vit la foule grossir, et sut que son temps était compté. Il fit rapidement des préparatifs pour assurer, si ce n'est son évasion et sa survie, du moins son immortalité et son retour à long terme.

Chandler réalisa à la hâte un rituel magique qui lia son âme à ce monde, quoi qu'il puisse arriver à son corps matériel. Ce sortilège lui permit en effet de demeurer dans ce monde sous la forme d'un « fantôme » prêt à posséder un autre corps. Le dernier acte du rituel nécessita l'amputation de la main gauche du sorcier, qui allait devenir un ancrage pour sa conscience. Après avoir soigné sa grave blessure, Chandler cacha sa main coupée dans le temple secret relié à son sous-sol, murant le passage étroit avec des briques, et se prépara à fuir.

Abandonnant sa maison, il parvint à éviter d'être capturé jusqu'à la tombée de la nuit, puis essaya de s'échapper discrètement dans un petit bateau. Mais les brumes n'arrivèrent pas à le dissimuler et l'équipage d'un petit bateau de pêche l'accula, puis l'amena à bord de son bateau. Frappé et arrêté, Matthew Chandler fut ramené à Kingsport pour répondre de ses crimes. Le lendemain, le meurtrier fut jugé, pendu et sa maison fut rasée par le feu. Le soupçonnant de sorcellerie, certaines personnes incinérèrent le corps de Chandler et broyèrent ses os en poussière. Comme précaution supplémentaire, les restes du sorcier furent mélangés à des sels marins, puis dispersés sur diverses parcelles de terre consacrées en guise de protection contre son éventuel retour. Malheureusement, ces précautions s'avéreraient insuffisantes : sa main manquante – la clé de son immortalité – ne fut jamais retrouvée.

En 1750, une nouvelle maison fut construite sur le site, bâtie sur les anciennes fondations après qu'elles aient été découvertes intactes. Ce fut alors que l'esprit de Matthew Chandler, lié à cet endroit par sa main coupée dissimulée dans le sous-sol, commença ses tentatives pour posséder un nouveau corps. Affrontant l'échec à maintes reprises, Chandler ne parvint guère plus qu'à terroriser la série d'occupants de la maison. La plupart de ceux qu'il ciblait souffraient de terribles cauchemars, de folie sur le long terme et, dans un cas précis, l'une des victimes fut poussée au suicide. Pendant une grande partie de son histoire, la maison resta donc inoccupée, propriétaires après propriétaires se hâtant de déménager. Acquérir le contrôle d'un nouveau corps

physique se révélait pour Chandler plus difficile que prévu.

Tout cela changea en 1913, lorsqu'un jeune couple nommé Pine emménagea dans la maison. Au lieu de l'importuner, l'esprit de Chandler choisit de faire profil bas et d'attendre son heure. Deux ans plus tard, la femme donna naissance à un fils prénommé Ronald, et Chandler vit là sa chance. L'esprit du sorcier concentra désormais ses efforts sur le nouveau-né sans défense. Cela lui prit treize ans, mais Chandler finit par réussir à prendre le contrôle du corps du jeune Ronnie Pine. À ce moment, le père du garçon était déjà mort, tué dans un accident de travail lorsque Ronnie avait dix ans, laissant le jeune garçon aux soins de sa mère, désormais veuve.

Une fois sous le contrôle total du sorcier, Ronnie Pine, désormais possédé, emprisonna sa mère dans la maison, la maintenant en vie dans l'espoir de la convertir au culte d'Y'golonac ou, à défaut, de l'offrir en sacrifice. Le sorcier brisa ensuite la paroi murée de briques, mit à jour son temple caché et put enfin accéder aux tomes du Mythe et aux objets magiques qui lui appartenaient jadis. Chandler reprit son culte du Grand Ancien et trouva finalement un réceptacle approprié pour son maître, une habitante du coin nommée Norma Farr. Puis, Ronnie Pine, toujours possédé, commença à se venger des descendants de l'équipage du bateau de pêche qui avait capturé et frappé il y a plusieurs siècles le sorcier.

En utilisant le sortilège *Infliger la Cécité*, Chandler a déjà rendu aveugles quatre des cinq victimes qu'il avait désignées et s'apprête maintenant à s'attaquer à la dernière. Toutefois, ce n'est que la première partie de son plan. Bientôt, il leur enverra d'horribles cauchemars et, en guise de conclusion, s'arrangera pour les assassiner. Chaque jour qui passe, le sorcier devient de plus en plus confiant… et de plus en plus dangereux.

Aide de jeu - Document Malignité sans fin n° 1 : un article récent tiré du *Kingsport Chronicle*

UN ÉTUDIANT
SOUDAIN FRAPPÉ DE
CÉCITÉ

John Placard, 18 ans, étudiant en première année à l'université Miskatonic, est devenu subitement aveugle il y a deux jours alors qu'il attendait un autobus dans le quartier de Downtown. Il a rapidement été conduit au Congregational Hospital, où les médecins ont gardé le jeune homme en observation. Au moment où nous écrivons ces lignes, ces derniers n'ont pas encore établi de diagnostic.

En interviewant les médecins, nous avons appris que deux autres citoyens de Kingsport souffraient d'infirmités similaires au jeune Placard. Simon McDonald et Bernard White ont été également admis au Congregational Hospital et y sont actuellement soignés. Bien qu'encore indécis quant à la cause de cette cécité, les médecins traitants ont rapidement écarté toute possibilité de maladie contagieuse et les habitants de Kingsport peuvent donc être rassurés sur le fait qu'ils ne courent aucun danger.

- Stanley Carter

Informations pour les investigateurs

Les investigateurs peuvent être impliqués de bien des manières dans cette affaire. Se procurer des renseignements est assez facile, car les journaux du coin ont couvert tous les nouveaux développements de l'histoire et donné des détails sur chacune des quatre victimes. Les autorités peuvent même demander à des investigateurs qui seraient dans la police, détectives, ou de profession médicale, de se pencher sur la question.

Kingsport

Ce scénario fait visiter aux investigateurs de nombreux endroits de Kingsport. La ville est divisée en sept quartiers : Harborside, The Hollow, Central Hill, Southshore, Downtown, le West Side, et Hill Town. Les adresses que vous trouverez dans ce scénario incluent toutes en même temps le nom du quartier.

Première partie : D'insaisissables liens

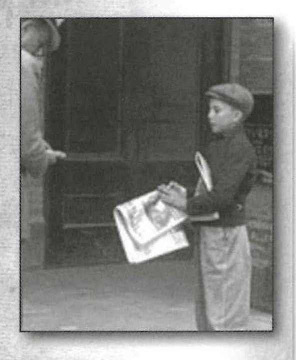
La clé pour démarrer cette affaire est de découvrir ce que les victimes ont en commun. En dehors d'être des natifs de Kingsport dont on peut faire remonter les familles jusque dans les années 1600, il n'y a rien qui les relie de manière évidente. Les victimes sont les suivantes :

- ***Simon McDonald :*** Simon, quarante-deux ans, est marié et père de deux filles arrivées à l'âge adulte. Il fut le premier à être frappé de cécité le 20 octobre, alors qu'il était parti à la pêche. La famille de Simon habite au 820 Ship Street, entre Barrel et Silver Street, dans le quartier d'Harborside. Il se trouve actuellement chez lui et est fatigué des examens médicaux. Il parlera aux investigateurs, mais seulement pour faire plaisir à son épouse, Miriam, qui le pousse à coopérer.
- ***Bernard White :*** Bernard, trente-cinq ans, est charpentier et travaille chez F. W. Illsley & Fils, le chantier naval du coin [n° 116]. Veuf et sans enfants, il vit seul au 185 High Street, entre Carter Street et Brush Street dans The Hollow. M. White est actuellement confiné au Congregational Hospital [n° 301], où il subit toute une série d'examens. Bernard est devenu aveugle le 25 octobre, alors qu'il s'habillait pour partir à l'église, et est profondément déprimé par son état. Il répondra avec plaisir aux questions des investigateurs, dans l'espoir que quelqu'un puisse l'aider à recouvrer la vue. Comme il le dit : « un menuisier aveugle n'est plus de grande utilité ».
- ***John Placard :*** âgé de dix-huit ans, John est étudiant et vit au 555 Holt Street, entre Green Street et Hall Street, dans le quartier de South Shore. Il est inscrit en première année à l'université Miskatonic et envisage

Les Quartiers de Kingsport

1 : Harborside
2 : The Hollow
3 : Central Hill
4 : South Shore
5 : Downtown
6 : The West Side
7 : Hilltown

Providence Hill
Village St.
Blake's Creek
Brush
Summit
King
Howard
Barnes
Atlantic
Blake's Hill
Carter
Harris
Caldecott
Turner
Hawthorne
West Hill
French
South Hill
Tuttle
Hall
Hoag's Hill
Parson St.
Howland Hill
Back
Paine
South Point
Pickering
Jackson



Ronnie Pine
Adolescent possédé

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	0

suite marge droite

des études de chimie. John a perdu la vue le 1er novembre, alors qu'il attendait un autobus. Il est maintenant chez lui avec sa mère veuve, Virginia Placard, tout en étant souvent visité par Abigaïl Waite, sa petite amie du lycée. Placard conserve le moral en disant que son infirmité peut se dissiper à n'importe quel moment et qu'il commence d'ailleurs déjà à voir des ombres et de la lumière. Virginia et Abigaïl ont toutes deux également le moral, en faisant remarquer que John se remet lentement. Les investigateurs réussissant un test de *Psychologie* se rendent compte néanmoins que John ment sur son rétablissement, probablement pour ne pas inquiéter sa mère et Abigaïl.

- ***Scott Forrester :*** Scott, 51 ans, est gestionnaire de crédit à la Première Banque Maritime de Kingsport [n° 503], et vit à proximité, au 460 Caldecott Street, dans le quartier de Downtown. Il est actuellement confiné dans une chambre du Congregational Hospital. Son épouse, Martha, passe le plus clair de son temps à ses côtés. Forrester s'est retrouvé aveugle au cours du déjeuner, il y a seulement un jour, le 5 novembre. Le couple a deux filles mariées, qui vivent toutes deux à Arkham, ainsi qu'un fils qui a été tué pendant la Grande Guerre. M. Forrester semble plus préoccupé par le fait d'inquiéter sa femme que par la guérison de son infirmité. Martha Forrester est avec lui chaque fois que les heures de visite le lui permettent, en général pour lui lire le journal ou bavarder en lui tenant la main.

Aide de jeu - Document Malignité sans fin n° 2 : un article récent tiré du *Kingsport Chronicle*

UN NOUVEL HOMME TOUCHÉ PAR LA CÉCITÉ

Bien que les autorités aient mis en garde contre toute spéculation qui pourrait engendrer une panique excessive, le Chronicle estime qu'il est de son devoir de rapporter chaque nouvelle importante et utile à la communauté.

Un nouveau citoyen vient d'être frappé par une cécité soudaine et apparemment irréversible. Scott Forrester, employé à la Première Banque Maritime, a inexplicablement perdu la vue il y a deux jours alors qu'il se trouvait chez lui à lire le journal.
Les autorités ont, nous l'avons dit, mis en garde notre journal contre la possibilité de générer une panique excessive, mais l'éditeur de cette publication estime que le public a le droit de savoir.

Une maladie inquiétante est-elle en train de se répandre dans nos rues ? Les autorités semblent à la peine pour expliquer ces événements récents.

- Stanley Carter

Recueillir des informations

Les investigateurs qui interrogent chacune des quatre victimes peuvent se rendre compte qu'elles ont plusieurs choses en commun. Certaines de ces informations sont assez évidentes, le reste peut être obtenu en questionnant les personnes concernées et, éventuellement, en réussissant un test de *Connaissance*, avec un bonus de +10% si les investigateurs sont originaires de Kingsport. Les investigateurs peuvent apprendre que toutes les victimes sont de sexe masculin, qu'elles sont toutes les dernières de leur lignée familiale et descendent d'anciennes familles de Kingsport qui remontent à l'époque coloniale.

Le crieur de journaux

Le sorcier, désormais dans le corps de Ronnie Pine, gardera un œil sur quiconque s'intéresse de trop près à ses victimes. Il n'a aucune envie d'être découvert et capturé une seconde fois. Ronnie a récemment commencé un emploi à temps partiel en tant que crieur de journaux pour le *Kingsport Chronicle*. De cette façon, il peut avoir accès aux derniers développements de l'affaire.

Il utilise actuellement le nom d'Ollie Mattock, celui sous lequel ses employeurs du *Chronicle* le connaissent. Il espère que cette fausse identité empêchera les gens de remonter jusqu'à la maison de Ronnie Pine et aux secrets du sorcier gardés dans le sous-sol de la demeure. D'ailleurs, lorsqu'il rentre chez lui, le plus souvent à vélo, le sorcier ne prend jamais de route directe. Il prend au contraire des chemins détournés, effectuant de multiples tests de *Trouver Objet Caché* en essayant d'identifier et de se débarrasser de toute personne qui pourrait le suivre.

Ronnie passe beaucoup de temps à vendre des journaux à l'extérieur du Congregational Hospital. Il surveillera effectivement la police et les médecins soignant ses victimes. Il est aimable et essaie de discuter avec tous ceux qui pénètrent dans la partie de l'hôpital où sont pris en charge Scott Forrester et Bernard White. Une fois qu'il découvre que les investigateurs enquêtent sur cette affaire, il tente de s'en faire des amis.

Le sorcier tente de soutirer des informations aux investigateurs. Ollie sortira un stylo et un bloc, en disant : « Quand je serai grand, je serai journaliste ». Il leur dit également : « Je suis moi-même cette affaire, toujours à l'affût de personnes suspectes furetant autour de l'hôpital ». Si les investigateurs mordent à l'hameçon et lui demandent davantage de détails, il leur raconte l'histoire du « mystérieux marin » (voir ci-dessous, « La fausse piste du crieur de journaux ») et leur dit : « Peut-être que, si je peux vous aider à résoudre cette affaire, le *Chronicle* me nommera journaliste ! »

Après que le sorcier a appris qui sont les investigateurs, il commence à leur rendre la vie difficile. Il peut leur lancer des sortilèges, arranger un accident, ou envoyer quelques-uns de ses sbires monstrueux pour s'occuper d'eux.

La fausse piste du crieur de journaux

Ronnie dit aux investigateurs qu'il a repéré à l'hôpital un homme mystérieux qui était là à chaque fois qu'une nouvelle victime arrivait. Il le décrit comme portant un pardessus épais, des bottes et un « chapeau



Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	70 %
Discrétion	65 %
Dissimulation	60 %
Écouter	65 %
Mythe de Cthulhu	20 %
Persuasion	70 %
Psychologie	65 %
Sciences occultes	45 %
Se cacher	65 %
Trouver Objet Caché	70 %

Combat

- Couteau de chasse 45 %
  Dégâts 1D6 + Impact
- Matraque 65 %
  Dégâts 1D8 + Impact
- Revolver .38) 55 %
  Dégâts 1D10

Sortilèges

Appeler/Congédier Y'golonac, Arrêt cardiaque, Cauchemar, Fascination, Infliger la cécité, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Trou de mémoire

de pêcheur grec ». Ronnie prétend également que l'homme boitait et baissait son chapeau sur les yeux chaque fois que la police passait devant lui. Ronnie montre aux investigateurs un petit appareil photo Kodak, modèle Brownie, en disant : « La prochaine fois que je l'aperçois, j'essayerai de faire une photo ».

Rien de tout cela n'est vrai. La description de Ronnie est suffisamment générale pour pouvoir correspondre à une douzaine de pêcheurs de Kingsport, et le style de chapeau dont il parle est particulièrement populaire chez les pêcheurs portugais de la ville. Au fur et à mesure que le scénario progresse, le crieur de journaux pourra dire aux investigateurs qu'il a repéré « le marin mystérieux » dans un autre endroit de Kingsport, surtout si quelque chose de violent, d'inhabituel, ou de surnaturel s'y est produit.

La police et les médecins

Les investigateurs peuvent ressentir la nécessité de parler à la police et aux médecins du coin, mais il y a peu à apprendre d'eux qui n'ait déjà été rapporté dans le *Chronicle*.

Le commissaire Tristram Crane, homme honnête et facile à vivre, dirige le Service de police de Kingsport (601 Turner Street, dans le quartier de Downtown [n° 519]). Il estime actuellement qu'il s'agit d'une sorte de crise médicale, car il n'existe aucune preuve qu'un crime ait été commis.

Le directeur du Congregational Hospital (401, Summit Street, dans le quartier de Central Hill) est le Dr Matthew Harris, chirurgien et habitant Kingsport de longue date. En apparence, il prétend que les cas dont il s'occupe correspondent à une sorte d'accident vasculaire cérébral qui a endommagé le nerf optique, mais il n'y croit pas vraiment. À d'autres médecins, il confie n'avoir aucune idée de ce qui a causé cet état, mais il exclut toute intoxication ou empoisonnement, traumatisme ou infection. Le Dr Harris soigne actuellement Scott Forrester et Bernard White, réalisant sur eux des examens complémentaires afin de tenter de découvrir la cause de leur cécité.

Deuxième partie : une fenêtre sur le passé

Au fur et à mesure que l'enquête quitte les entretiens avec les victimes et les employés pour se plonger dans les livres et les archives historiques, les choses deviennent de plus en plus dangereuses. Matthew Chandler a déjà été capturé et tué une fois, il fera désormais tout son possible pour empêcher que cela se reproduise. Alors que les investigateurs commencent à creuser le passé, le sorcier agit de manière à les bloquer à chaque étape de leur avancée, avec souvent des intentions meurtrières.





Les sbires monstrueux

Le sorcier Matthew Chandler, contrôlant maintenant le corps de Ronnie Pine, a quelques forces de frappe dangereuses à sa disposition. Parmi son arsenal de sortilèges, il a la capacité d'invoquer et de contrôler les Vampires de Feu. Mais il possède également un puissant objet magique qu'il appelle « le Sac » et qui lui permet d'invoquer un nombre illimité des créatures appelées les Fils d'Y'golonac (ou Serviteurs d'Y'golonac). Bien que relativement faibles, ces abominations sont dangereuses et attaquent toujours en nombre. Elles obéissent totalement à Matthew Chandler, quel que soit le corps qu'il habite.

Aide de jeu - Document Malignité sans fin n° 3 : Extrait de *Kingsport – Un siècle en bord de mer*

Chapitre six :
La chasse aux sorcières frappe Kingsport...

Le cas le plus exceptionnel impliqua un ensemble de tonneaux immergés découverts dans la baie, chacun s'avérant contenir les restes d'une personne disparue distincte. Ces tonneaux permirent de remonter jusqu'à un certain Matthew Chandler, le fabricant de bougie de la ville. Il fuit son domicile au moment où les autorités cherchaient à l'arrêter, évitant la capture jusqu'à la nuit tombée, quand l'équipage du bateau de pêche *Melanie Rose* l'appréhenda dans la baie alors qu'il essayait de s'échapper dans un bateau volé. La bande de pêcheurs avait été coordonnée par le révérend David Appleton, un homme qui joua un rôle clé dans les arrestations et les condamnations de nombreuses personnes accusées de sorcellerie à Kingsport.

Le procès fut remarquable en ce sens que Chandler fut la seule personne jamais passée en jugement prête à confesser ouvertement ses crimes et, selon certains rapports, à être aussi fière d'eux. Ce procès permit également d'entendre la plupart des témoins, les cinq hommes qui avaient capturé Chandler ayant comparu devant le tribunal. Contrairement à beaucoup de personnes dans ce genre d'affaire, ceux qui témoignèrent contre Chandler étaient tous des citoyens très respectés. Samuel Forrester, Jacob McDonald, Goodwine White, James Placard, et le révérend Appleton affirmèrent tous avoir été témoins des actes reprochés à Chandler d'usage de la magie alors qu'il essayait de leur échapper. La dernière partie remarquable de cette affaire fut le traitement que l'on fit subit au corps de l'accusé. Après avoir été pendu, le corps fut découpé et brûlé puis, dans un acte final de violence indignée, les citoyens saccagèrent la résidence de Chandler, puis la rasèrent par le feu.

Effectuer des recherches au sujet des victimes

Les investigateurs peuvent effectuer des recherches dans trois endroits différents afin de découvrir de nouveaux liens entre les victimes. Il s'agit de : la Bibliothèque publique de Kingsport, au 906 Howard Street, dans le quartier de Downtown [n° 517] ; Talbot Hall (l'hôtel de ville) au 607 Turner Street, dans le quartier de Downtown [n° 520] ; et le Musée de la Société d'histoire de Kingsport, 210 Carter Street, dans The Hollow [n° 205].

La Bibliothèque publique de Kingsport

Lætitia Comstock, bibliothécaire assez âgée, s'occupe de ce petit établissement plutôt banal. Femme sévère, elle s'avère néanmoins utile en cas de besoin. Les investigateurs peuvent ici tenter un test de *Bibliothèque* afin d'effectuer des recherches sur des liens possibles entre les quatre hommes affectés de cécité. Un test réussi donne les informations suivantes, dans un livre intitulé *Kingsport – Un siècle en bord de mer*, écrit en 1888. Il s'agit d'une histoire de Kingsport, chronique des années 1639-1739. Voir **Document Malignité sans fin n° 3** ci-contre.

Une possible attaque à la bibliothèque

Ronnie Pine s'est récemment rendu à la Bibliothèque publique de Kingsport où il a essayé de trouver et de détruire toutes les références aux événements concernant la chasse aux sorcières des années 1690. Malheureusement pour lui, avant qu'il ait pu localiser l'ouvrage *Kingsport - Un siècle en bord de mer*, la bibliothécaire l'avait chassé du bâtiment. Miss Comstock a fait une véritable scène, accusant le crieur de journaux d'essayer de voler des livres. Depuis lors, le sorcier fomente sa vengeance.
Le Gardien peut décider de faire en sorte que le sorcier frappe les investigateurs en utilisant ses sortilèges pendant qu'ils se trouvent à la bibliothèque. La bibliothécaire âgée peut être frappée de cécité à l'aide du sortilège

Infliger la cécité, ou subir une très forte crise cardiaque causée par le sortilège de Chandler *Arrêt Cardiaque*. Le sorcier espère la réduire au silence avant qu'elle puisse raconter son histoire d'un jeune garçon rôdant autour de cette section de la bibliothèque. « Ils viennent ici juste pour voler les livres, vous savez ». Mais, plus que cela, le sorcier garde une dent contre la vieille femme acariâtre pour l'avoir ridiculisé en public.

Talbot Hall

Talbot Hall abrite le bureau de la secrétaire de mairie dans lequel les actes de naissance et de décès, les permis et autres documents sont archivés. Wanda Drake, âgée de quarante ans, est la secrétaire de mairie et gère le bureau. C'est une antiquaire amateur dotée d'une certaine curiosité qui aidera avec empressement les investigateurs à localiser quelques-uns des vieux dossiers dont ils ont besoin.

Ici, et à condition qu'ils aient découvert le **Document Malignité sans fin n° 3,** les investigateurs peuvent effectuer des recherches sur trois sujets. Chacun des renseignements suivants exige de réussir un test de *Bibliothèque*. Si Wanda Drake les aide activement, les investigateurs peuvent ajouter un bonus de +10 % à ce test. Les trois axes de recherche sont les suivants :

- ***La lignée des victimes :*** Permet de vérifier si les quatre hommes affligés de cécité sont les descendants des pêcheurs qui ont capturé Matthew Chandler et ont ensuite témoigné contre lui.
  La lignée de chacune des quatre victimes peut être déterminée en effectuant une recherche dans les actes de naissance de la ville. Les quatre hommes devenus aveugles – Simon McDonald, Bernard White, John Placard et Scott Forrester – sont bien les descendants directs des hommes impliqués dans le procès de Matthew Chandler. Cette recherche révèle également que chacun de ces hommes est le dernier héritier mâle vivant de sa famille respective.
- ***La lignée Appleton :*** Permet de découvrir si le cinquième membre d'équipage, David Appleton, a des descendants.
  Ces documents indiquent que David Appleton a effectivement un descendant vivant à Kingsport, un certain Wallace Appleton, âgé de 37 ans. Son adresse actuelle est située au 204 Harper Street, dans le West Side, ce que l'on peut apprendre en réussissant un autre test de *Bibliothèque*, ou un test de *Connaissance* à -20 % pour tout investigateur résidant de manière effective à Kingsport.
- ***La maison du sorcier*** : Permet de localiser l'emplacement d'origine de la maison de Matthew Chandler, actuellement située au 112 Parson Street, dans le quartier de Hill Town.

Cette localisation est l'élément le plus difficile à trouver et engendre un malus de -20 %, pénalité qui peut être contrecarrée en partie avec l'aide de Wanda Drake. Ces documents montrent où se tenait autrefois la maison et la disposition de la propriété depuis cette époque. Ces faits sont contenus dans plusieurs documents distincts ; le **Document Malignité sans fin n° 4** résume ces informations.

Les investigateurs qui habitent à Kingsport réalisent, en réussissant un test de *Connaissance*, qu'il s'agit de l'infâme Maison Funt, l'un de ces endroits dont les gens du coin parlent en chuchotant et avertissent leurs enfants d'en rester éloignés. Longtemps réputée hantée, rien d'étrange ne s'est pourtant produit dans cette demeure depuis plus de cent ans. Les investigateurs qui ne sont pas originaires de Kingsport, mais coopérant avec Wanda Drake, en apprennent également davantage sur la sombre réputation de la maison.

La Maison Funt : la véritable histoire

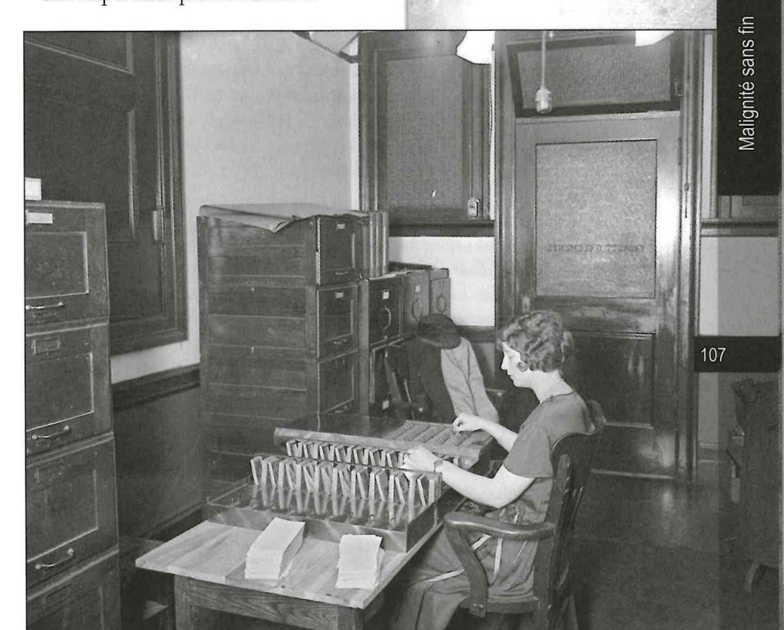
Les raisons réelles des sombres rumeurs entourant la propriété du 112 Parson Street dans le quartier de Hill Town peuvent être découvertes si les investigateurs sont disposés à passer un peu plus de temps à effectuer des recherches à Talbot Hall. Le Gardien doit alors leur demander d'effectuer trois nouveaux tests de *Bibliothèque*. Pour chaque test réussi, ils découvrent l'un des faits suivants :

1. Thomas Caulderson et sa famille ont déménagé de cette maison en 1752, après y avoir seulement vécu quatre ans. La famille a ensuite vendu la propriété avec une importante perte financière.

Propriété du 112 Parson Street
Lot 810, Prospect Hill

1661 – Vendu a Harrison Chandler, qui construit une maison sur le site.
1682 – La propriété passe a Matthew Chandler, fils de lancien propriétaire.
1692 – La propriété, abandonnée après un incendie, revient à la Ville de Kingsport.
1747 – La propriété est vendue a Thomas Caulderson.
1750 – Une maison est construite sur le site, utilisant les fondations existantes.
1774 – La propriété est vendue a Kenneth Ober.
1830 – La propriété est vendue a Brian Funt.
1855 – La propriété est condamnée par des planches et revient à nouveau a la Ville de Kingsport en raison dun droit de rétention fiscal.
1891 – La propriété est achetée par James & James Corp., des permis sont délivrés pour renover la maison.
1912 – La propriété est vendue a Gabriel Pine.
1920 – La propriété passe a Julia Pine, veuve de lancien propriétaire.

Aide de jeu - Document Malignité sans fin n° 4 : Histoire chronologique de la propriété du 112 Parson Street



Les Fils d'Y'golonac (4)

CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	05	Corpulence	25 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	7/8
Mouvement	5

Compétences

Discrétion	80 %
Écouter	80 %
Sentir	80 %

Combat

• Morsure (x3)	30%
Dégâts 1D2	

Perte de SAN
0/1D4 points

Aide de jeu - Document Malignité sans fin n° 5 : *un document partant en morceaux découvert au Musée de la Société d'Histoire de Kingsport*

..Matthew Chandler, contrairement à d'autres personnes accusées de sorcellerie, ne s'est jamais prétendu innocent. Il était fier des atrocités dont il était accusé. Lorsque lagent de police annonça, devant le tribunal, que laccusé avait assassiné neuf personnes, Matthew Chandler se leva et le corrigea. Il annonça, avec une grande impudence, quil avait en réalité tué dix-sept personnes, mais que seuls neuf cadavres avaient été découverts jusquà ce jour. Il fallut de nombreuses minutes au juge pour ramener le silence...

..Les membres de léquipage du bateau de pêche s'avancèrent alors, un par un, pour expliquer comment ils avaient capturé laccusé. Chacun raconta comment ils avaient repéré le petit bateau volé par le sorcier et lavaient abordé dans lobscurité. Cette manœuvre avait surpris le fugitif, qui n'était pas un marin aguerri. Ils affirmèrent quil se mit à pointer le doigt en direction de James Placard, lequel commença à crier et tomba à genoux. Le citoyen Placard rapporta quil avait ressenti comme si un grand poignard lui avait été enfoncé dans le cœur. Laccusé aurait tenté de lever à nouveau la main, mais ces nouvelles diableries furent arrêtées, car le reste de léquipage avait alors envahi la petite embarcation et se mit à frapper le fugitif jusquà ce quil perde connaissance...

..lattacher fut difficile, expliqua le citoyen White, car laccusé n'avait plus sa main gauche. Son moignon semblait avoir été attaché à la hâte, puis plongé dans de la cire fondue afin de cautériser la plaie. Des témoins prétendirent pourtant avoir vu laccusé avec ses deux mains seulement un jour plus tôt. Lorsquon linterrogea sur cette main manquante, laccusé se contenta de sourire et proclama quil lavait égarée. Il regarda alors les hommes qui lavaient capturé et déclara que son appendice manquant était ___ la main de la vengeance ⇨ et quelle finirait par réapparaître un jour ou lautre. La foule explosa une fois de plus, en proie à une profonde indignation...

..Chandler proclama que le Seigneur et Satan étaient des histoires d'enfants et que son vrai maître était un être appelé Igollonack, qui prenait plaisir aux offrandes de sang et aux actes de luxure impie. Certaines personnes qui écoutaient son discours se mirent à crier, d'autres à pleurer, quelques-uns avaient du sang qui coulait de leur nez. Le révérend Appleton et certains de ses hommes, qui avaient l'habitude de s'occuper des cas de sorciers et de sorcières, luttèrent alors au sol avec laccusé et le bâillonnèrent. Ceci mit fin à leffet horrible de ses paroles et le procès put alors se poursuivre...

..Ce soir-là, le corps fut découpé et brûlé. Les os furent réduits en une poudre qui fut mélangée à du sel marin, divisée en plusieurs poignées et dispersée sur des parcelles largement distinctes de terre consacrée. Une fouille de la maison Chandler ne permit de relever aucun indice témoignant de la présence de sa main manquante. Rapidement, la foule frustrée et toujours en proie à la fureur lança des torches dans la demeure, la rasant entièrement par le feu...

2. Kenneth Ober est mort dans la maison après s'être pendu.
3. Brian Funt a également trouvé la mort dans la maison, assassiné par Sandra, sa fille de seize ans. Sandra Funt a également tué sa mère, Emma, et son oncle, Wilson Vinton, tous avec un couteau de cuisine. Elle a été retrouvée morte dans la maison, après s'être suicidée dans la salle de séjour avec le même couteau qu'elle avait utilisé pour assassiner sa famille.

Bien qu'on puisse obtenir de nombreuses informations à Talbot Hall, les investigateurs devront passer beaucoup de temps (quatre heures par test de *Bibliothèque*) pour les trouver. S'ils ont déjà pris contact avec Ronnie Pine, le sorcier se rend compte que les indices trouvés dans le bureau de la secrétaire de mairie peuvent conduire les investigateurs à le découvrir. Il veut supprimer la menace que ces dossiers posent et agit en ce sens.
Peu de temps après la fermeture de Talbot Hall, Ronnie escorte sur place quatre Enfants d'Y'golonac. Il utilise soit son vélo, en cachant les créatures qui se tortillent dans un panier, soit demande à son amie, Norma Farr, de l'y conduire avec les créatures dissimulées dans son coffre de voiture. À Talbot Hall, les Enfants sont introduits dans le bâtiment par une fenêtre arrière et ils reçoivent l'ordre de tuer toute personne se trouvant dans la zone des archives. Wanda Drake, qui travaille tard, sera sauvagement attaquée, ainsi que tout investigateur poursuivant ses recherches après la fermeture des bureaux. Si elle était seule, Wanda est retrouvée morte le lendemain, dans son bureau, couverte de ce qui semble être des morsures animales. Si les autorités sont alertées, le bureau est fermé au public pendant une semaine, empêchant ainsi les investigateurs d'obtenir des informations probablement précieuses.
Si les créatures réussissent leur mission, elles quittent le bâtiment et se dirigent vers un égout pluvial à proximité. Là, elles se cachent jusqu'à ce qu'elles soient récupérées par Ronnie Pine ou découvertes par les investigateurs. Une traînée de sang, menant des victimes vers l'égout pluvial, est découverte en réussissant un test de *Pister*. Elle s'estompe rapidement à cause de la circulation des voitures et des piétons, et aura complètement disparu à 11 h le lendemain matin. Si les investigateurs découvrent les Fils d'Y'golonac tapis dans l'égout pluvial, les créatures émergent et se battent jusqu'à leur destruction.

Le Musée de la Société d'Histoire de Kingsport

Cet hôtel particulier géorgien de deux niveaux a été rénové pour devenir un musée privé actuellement géré par le conservateur, Aaron Hart, un homme âgé dont la santé décline et pour le moins sénile. Hart demande sa carte d'adhésion à toute personne souhaitant effectuer une recherche. Les investigateurs devront devenir membres de la Société d'Histoire afin d'accéder aux documents conservés ici – l'adhésion annuelle coûte 15 $. Et après avoir rejoint la Société, y compris même peut-être en s'y rendant fréquemment, Hart exigera qu'ils lui montrent leurs cartes d'adhésion à chaque visite – la mémoire à court terme du vieil homme n'est plus ce qu'elle était.
Le rez-de-chaussée du musée abrite de nombreux objets liés à la mer, tels que des boussoles, des figures de proue, des maquettes de bateaux, etc. Le premier étage accueille la bibliothèque de la société qui, dans sa vaste collection, contient une série complète du *Kingsport Chronicle* et plusieurs tomes du Mythe inconnus. Mais, bien que ces deux collections soient intéressantes et précieuses, il n'y a rien sur ces deux



niveaux qui soit, même de loin, utile aux investigateurs. Hart explique que les « archives très anciennes » sont conservées au grenier. L'entrée de ce grenier se fait par un escalier étroit escamotable situé juste en face de la chambre à l'étage du conservateur. Hart dit également : « Je n'ai pas encore eu l'occasion de toutes les trier, mais vous êtes les bienvenus pour y jeter un coup d'œil, si vous le souhaitez ».

Les documents entreposés ici sont conservés dans de vieilles boîtes en bois empilées un peu partout sans aucun ordre particulier. Les archives sont, pour la plupart, en mauvais état, des documents étant en train de se décomposer, endommagés par l'eau, et, dans certains cas, plutôt moisis. Beaucoup des livres stockés ici sont séparés de leur reliure et tombent en morceaux dès qu'on les manipule.
Le Gardien devrait appliquer un malus de -10 % aux tests de *Bibliothèque* réalisés lors d'une recherche effectuée au sein de ces archives. Un test réussi permet de découvrir des comptes rendus du procès de Matthiew Chandler. Bien que gravement endommagées, certaines parties de ce document peuvent encore être lues (voir le **Document Malignité sans fin n° 5)**. Ce témoignage du procès de Matthew Chandler est des plus accablants pour le sorcier. Ce dernier est tout à fait conscient de ce fait et, si les investigateurs sont sur le point de récupérer ces documents, il se peut qu'il agisse pour les arrêter.

Ronnie Pine attend que les investigateurs entrent dans le grenier, puis passe à l'action pour se débarrasser d'un seul coup de ces gêneurs et des documents. Il met rapidement le feu à un tas de feuilles ratissées dans un jardin tout proche et s'en sert pour appeler un Vampire de Feu. Lorsque ce dernier arrive, Ronnie lui désigne le musée et lui ordonne de « mettre le feu au premier étage et de tuer quiconque tente de sortir du grenier ». La créature obéit sans rechigner, piégeant les investigateurs plongés dans leurs archives à l'intérieur du bâtiment en flammes.
Les investigateurs ont deux options leur permettant d'espérer échapper au brasier. Ils peuvent essayer de se précipiter à travers le premier étage en flammes en direction de l'escalier, ou utiliser l'unique fenêtre du grenier et se faufiler à travers. Chaque méthode comporte ses risques, mais rester dans le grenier qui se remplit de fumée et dont la température s'élève, est un lent suicide. L'incendie est une surprise totale pour les investigateurs, qui, à compter du deuxième round, commencent à subir les effets de la fumée suffocante (voir règles de suffocation, *LdB* p.149 ; *Règles 30e anniversaire* p.212).

L'option « Fenêtre du grenier »

Le moyen le plus facile pour les investigateurs de s'échapper est de localiser l'unique fenêtre du grenier, dissimulée derrière une pile de boîtes et qu'on ne peut apercevoir qu'en réussissant un test de *Trouver Objet Caché*. Cependant, un seul investigateur par round peut l'emprunter, ce qui oblige ceux qui attendent à subir des rounds supplémentaires de fumée suffocante. La fenêtre est également assez petite. Les investigateurs subissent donc





Vampire de Feu

CON	07	Endurance	35 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	N/A	Puissance	N/A
TAI	01	Corpulence	05 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	Non Applicable
Points de Vie	4
Mouvement	11

Combat

• Toucher 85 %

Dégâts 2D6 points

(pour déterminer le total final, opposez la CON de la victime au résultat du jet de 2D6 sur la Table de Résistance : si la victime l'emporte, elle ne subit que la moitié des dégâts) + absorption de Points de Magie (le Vampire de Feu oppose ses Points de Magie actuels à ceux de son adversaire sur la Table de Résistance – test distinct du précédent ; s'il perd la confrontation, il perd 1 Point de Magie, s'il la remporte, il aspire à sa victime 1D10 Points de Magie).

Protection

La plupart des armes matérielles (ex. les balles) ne leur font aucun mal. En revanche, l'eau leur inflige 1 point de dégâts par tranche de 2 litres de liquide déversés sur eux. Un extincteur manuel standard leur inflige donc 1D6 points de dégâts par round, et un seau d'eau 1D3 points.

Perte de SAN

0 point

1 point de dégâts pour chaque point au-dessus d'une TAI 10 tandis qu'ils se faufilent, griffent les surfaces et passent de force à travers l'étroite ouverture. Une fois de l'autre côté, les investigateurs ont à affronter une chute, encaissant 2D6 points de dégâts supplémentaires, réduits à 1D6 s'ils peuvent réussir un test d'*Athlétisme*.

L'option « Premier étage »

Le seul autre choix pour les investigateurs est de plonger de l'escalier du grenier vers le premier l'étage en flammes et, de là, trouver le chemin vers le rez-de-chaussée et sortir du bâtiment. Seuls deux investigateurs par round peuvent emprunter l'escalier étroit repliable donnant sur le premier étage ; les autres doivent rester dans le grenier à attendre leur tour et en continuant peut-être à souffrir de l'inhalation de fumée. Après avoir gagné le premier étage, les investigateurs doivent ensuite se ruer à travers les flammes pour atteindre l'escalier menant au rez-de-chaussée. Un test de *Volonté* est nécessaire pour éviter les flammes et les poutres qui tombent sur leur passage. Ceux qui échouent subissent 1D8 points de dégâts, tandis qu'un test réussi réduit les dégâts à 1D4.

Avant de descendre l'escalier menant au rez-de-chaussée, les investigateurs passent devant la chambre du conservateur. Ils remarquent le vieux M. Hart étendu, sans connaissance, sur le sol de sa chambre. Il est à 0 Point de Vie en raison de l'inhalation de fumée, mais peut encore être sauvé si les investigateurs parviennent à le transporter à l'extérieur du bâtiment. Le Gardien doit mentionner deux objets importants qui se trouvent dans cette chambre : une grande fougère en pot et un aquarium d'une contenance de quinze litres.

En haut de l'escalier, les investigateurs passent à proximité du Vampire de Feu. À cet instant, il se cache parmi les flammes et essaye de tuer toute personne qui tenterait d'emprunter l'escalier menant au rez-de-chaussée. La créature se rue en avant pour bloquer la sortie aux investigateurs et attaque l'un d'entre eux à chaque round. Les investigateurs peuvent se précipiter pour passer, dans l'espoir de survivre à ces attaques, ou ils peuvent utiliser une fenêtre du premier étage pour sauter du bâtiment, subissant ainsi 1D6 points de dégâts. Ou bien encore, ils peuvent essayer de vaincre leur adversaire de flammes…

Vaincre le Vampire de Feu

Les investigateurs n'ont certainement pas les moyens de vaincre seuls l'horreur envoyée contre eux. Cependant, deux objets présents dans la chambre d'Aaron Hart peuvent être utilisés comme des armes contre elle. Les investigateurs lançant la terre du pot contenant la plante sur le Vampire de Feu lui infligent 1D3 points de dégâts. De même, verser le contenu de l'aquarium sur la créature lui inflige 8 points de dégâts, ce qui la détruit.

Si les investigateurs ne parviennent pas à détruire le Vampire de Feu, il fuit lorsque les pompiers de Kingsport arrivent : il n'a aucune envie d'affronter un tuyau d'incendie ou une chaîne de seaux passant de mains en mains.

Les suites de l'incendie

Les investigateurs qui sont parvenus à s'échapper du bâtiment en flammes sont rencontrés par diverses autorités de Kingsport. Ils sont interrogés par le chef de la compagnie de pompiers de Kingsport, Nolan « Smoke » [NdT : Fumée] Paxson, ainsi que par le commissaire de la police local, Tristram Crane [n° 519]. Ces hommes veulent savoir comment l'incendie a démarré, même s'ils soupçonnent l'ancien conservateur à la mémoire défaillante Aaron Hart d'en être la cause. Si les investigateurs peuvent inventer une histoire qui corresponde à leur inclination, ils seront satisfaits.

Toute personne parlant aux autorités de « boules de feu vivantes » ou « de sorciers immortels » peut avoir à faire face à une détention, à une inculpation ou même à un internement pour subir une évaluation psychiatrique. Si M. Hart ou quelqu'un d'autre a péri dans l'incendie, les autorités prennent la chose beaucoup plus au sérieux. En revanche, si personne n'a été grièvement blessé, le commissaire Paxson conclura à « un accident malheureux » et laissera tomber l'affaire en disant : « ce sont des choses qui arrivent ».

Les investigateurs blessés sont emmenés au Congregational Hospital, ce qui les

remet en contact avec Ollie Mattock, l'amical crieur de journaux. Le sorcier, par l'intermédiaire de sa couverture, essayera d'« aider » les investigateurs de toutes les manières possibles, en introduisant en cachette des objets dans leur chambre ou en facilitant leur évasion de l'hôpital contre les ordres du médecin. En retour, il voudra savoir « ce qu'ils ont appris jusqu'ici ».

Nouvelles fausses pistes

Le sorcier mort-vivant Chandler saisit cette occasion pour alimenter encore un peu plus la désinformation des investigateurs. Il leur donne un rouleau de pellicule venant de son Kodak Brownie en expliquant qu'il y a à l'intérieur une photographie du mystérieux marin. Il explique qu'il a de nouveau repéré l'homme dans le quartier d'Harborside en train d'entrer dans l'ancien entrepôt Derby. « Je n'ai pas encore eu le temps de développer le film ».

Troisième partie : Synthèse finale

À ce stade, les investigateurs ont sans doute rassemblé suffisamment d'éléments pour pouvoir élucider le mystère qui s'est abattu sur Kingsport. Ils l'ont très probablement échappé belle une ou deux fois lorsque le sorcier a tenté de détruire à la fois les preuves et ceux qui les cherchaient. Les investigateurs doivent maintenant agir en fonction de ce qu'ils ont appris, dans l'espoir de mettre un terme à tout cela. Et ils doivent agir rapidement, car Matthew Chandler commencera bientôt à envoyer des cauchemars terrifiants et des bandes d'Enfants d'Y'golonac attaquer ses victimes désormais aveugles ainsi que leurs familles. Des corps commencent à apparaître, couverts de morsures humanoïdes.

Les investigateurs ont trois plans d'action possibles : développer le rouleau de pellicule du crieur de journaux et identifier ainsi le « mystérieux marin » résidant dans le vieil entrepôt Derby dans le quartier d'Harborside [n° 118] ; ils peuvent également finir par localiser, questionner et peut-être mettre en garde la cinquième victime visée, Wallace Appleton ; ou enfin se rendre dans la tristement célèbre Maison Funt, qui fut construite sur les fondations de la maison détruite de Matthew Chandler. Chaque option pourrait bien se révéler mortelle…

L'appareil-photo du crieur de journaux

Si les investigateurs font développer le film, ils reçoivent neuf photographies d'un homme correspondant à la description que le crieur de journaux leur a donnée. Dans cette série de photos, le marin semble errer dans Harborside, puis finalement entrer dans un entrepôt désaffecté et délabré. L'homme est en réalité un simple ivrogne à qui ont été donnés le manteau et le chapeau qu'il porte – accompagnés d'une bouteille de vin – par la complice du sorcier, Norma Farr.

Tout investigateur effectuant un test de *Connaissance* réalise qu'un rouleau de pellicule de ce type permet en général de réaliser douze expositions. Si l'employé ayant développé les photographies est questionné à ce sujet, il rougit et baisse la voix. « Je ne peux pas éditer ces photos », dit-il. « Ou le patron me licenciera ». Si on lui pose d'avantage de questions sur les négatifs, il se montre contrarié et les remet aux investigateurs.

Ces trois clichés montrent des parties du corps d'une femme en sous-vêtements. Le visage de cette femme n'est pas montré, mais il est évident qu'elle est plutôt obèse. On peut supposer, d'après les photos, qu'elle les a prises elle-même, en essayant de s'exhiber pour celui qui regarderait les clichés. Matthew Chandler n'avait aucune idée de la présence sur le film de ces photographies. Norma Farr, ne sachant pas que l'appareil-photo serait donné, a pris ces clichés d'elle-même comme un cadeau à son « nouvel ami ». Si elle apprend que l'appareil a été donné, elle gardera de toute façon le silence sur ces photos spéciales, ne voulant pas contrarier Ronnie.

Recherches sur les quais

Les investigateurs cherchant le mystérieux marin dans la zone des quais n'auront pas grand mal à le trouver. L'emplacement de l'ancien entrepôt Derby est bien connu de la plupart des habitants, qui peuvent rapidement diriger les investigateurs vers le bâtiment. Les résidents du secteur, si les investigateurs les leur montrent, reconnaissent également l'homme présent sur les photos. Ils disent qu'ils le voient rôder dans le coin de temps en temps, mais qu'ils ne savent pas qui il est, ni où il vit. « Juste un de ces clochards qui vit misérablement près des anciens entrepôts », disent-ils tous. Alors que les anciens entrepôts les plus près de l'eau ont été convertis en appartements, ce n'est pas le cas de ceux davantage à l'intérieur de la ville qui sont, pour la plupart, des bâtiments abandonnés d'un ou deux étages fermés par des cadenas. Le quartier est décrépit, avec une grande abondance d'ordures, de rats, et une presque aussi grande de vagabonds. L'entrepôt Derby est généralement fermé par des chaînes, mais une porte arrière a été forcée. À l'intérieur vivent quatre sans-abris, actuellement regroupés autour d'une poubelle remplie de déchets en train de brûler.

Les Fils d'Y'golonac (16)

CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	05	Corpulence	25 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	7/8
Mouvement	5

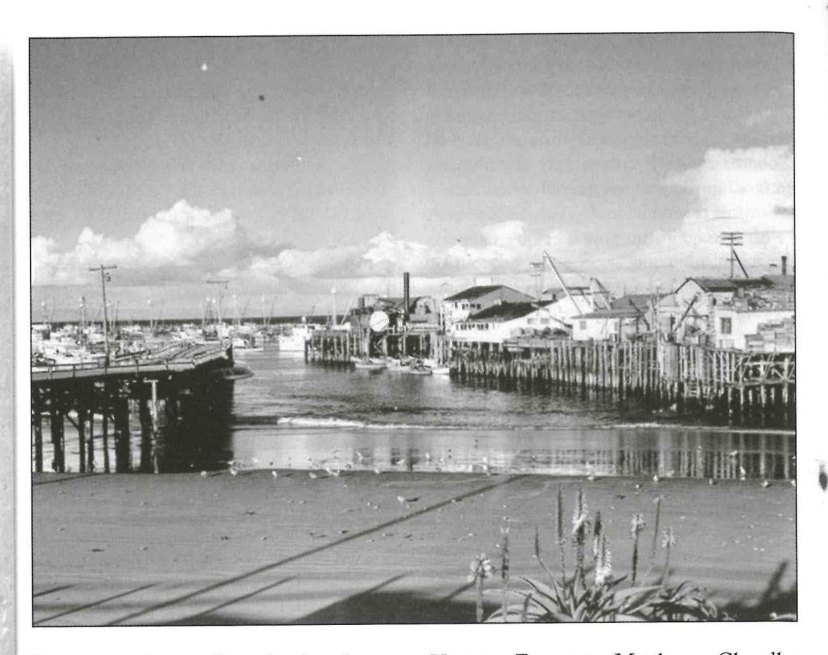
Compétences

Discrétion	80 %
Écouter	80 %
Sentir	80 %

Combat

• Morsure (x3) Dégâts 1D2	30%

Perte de SAN
0/1D4 points



Bien que sales et d'un abord rude, ces hommes ne cherchent pas les problèmes. Et, sauf s'ils sont poussés à se défendre, ils ne montrent aucune hostilité envers les investigateurs. Si ces derniers leur montrent la photo de l'homme qu'ils recherchent, ils le reconnaissent immédiatement. Cependant, ils nient le connaître, car ils ne veulent pas livrer l'un des leurs au cas où l'homme aurait des ennuis. Si les investigateurs les achètent avec un peu d'argent, de la nourriture, ou de l'alcool, et s'ils leur assurent qu'ils ne veulent aucun mal à cette personne, les hommes les dirigent vers l'endroit où il se trouve, en disant : « Melvin est en haut, en train de cuver son vin dans l'un des bureaux, vous ne pouvez pas le rater ».

Melvin Wade, fausse piste

On peut effectivement facilement trouver le « mystérieux marin » à l'étage. Il est en train de cuver son vin après avoir terminé la bouteille que lui avait donnée Norma Farr. L'homme s'appelle Melvin Wade, c'est un marin sans-abri au chômage et alcoolique. Il est sale, sent mauvais, et est manifestement en mauvaise santé. Melvin n'a aucune information à fournir au sujet d'incendies mystérieux, de monstres, de sorciers, de meurtres ou de tout autre sujet se rapportant à l'enquête. Il n'est même pas au courant des cas très médiatisés de cécité. Les investigateurs réussissant un test de *Psychologie* se rendent compte qu'il dit la vérité. Malheureusement, une fois interrogé par les investigateurs, il aura servi les desseins du sorcier – comme appât. Le piège sera déclenché et tout le monde dans l'entrepôt se retrouvera soudain à devoir se battre pour sauver sa peau.

Norma Farr et Matthew Chandler ont convoyé un chargement d'Enfants d'Y'golonac jusqu'à l'entrepôt Derby. Les créatures ont reçu l'ordre de se cacher à l'intérieur du bâtiment. La plupart se dissimulent sous des ordures, dans des boîtes et des armoires à rangement, derrière des caisses et des bureaux, attendant que quelqu'un découvre Melvin Wade et lui parle. Lorsque cela se produit, elles sortent de leur cachette et essayent de tuer toutes les personnes présentes dans le bâtiment. Les créatures combattent jusqu'à ce que toutes leurs victimes soient tuées ou que la dernière d'entre elles meurt. Si les créatures survivent, elles se dirigent vers l'égout pluvial le plus proche et attendent d'être récupérées, tout comme dans l'attaque de Talbot Hall. L'entrepôt est infesté par ces créatures, huit sont cachées à chaque étage. Les quatre clochards du rez-de-chaussée seront tués en premier et leurs hurlements résonneront en écho à travers le vaste espace ouvert de l'entrepôt.

Wallace Appleton

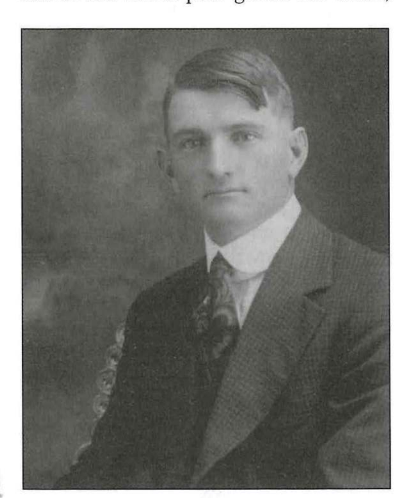
M. Appleton est un beau célibataire de 29 ans. Avocat et héritier d'une fortune considérable, il vit dans le West Side, au 204 Harper Street. La famille Appleton n'est pas seulement l'une des plus anciennes de Kingsport, elle fait également partie des plus riches. Wallace est un homme sympathique, qui présente bien et est à l'aise avec n'importe qui indépendamment de son statut social. Parvenir à passer son majordome, Charles, est en revanche une autre paire de manches. Charles est la seule personne à ouvrir la porte de la résidence Appleton. Personne n'est autorisé

à voir « Maître Appleton » sans avoir de rendez-vous préalable, à moins de réussir un test de *Baratin*, de *Persuasion* ou de *Crédit*. Si toutes ces tentatives échouent, des investigateurs élevant la voix seront entendus par Appleton, qui vient alors à la porte, examine le problème, renvoie ensuite Charles et invite les investigateurs à entrer. Il s'excuse pour l'attitude de Charles, qu'il décrit comme un vieux domestique de la famille. « Charles est parfois un peu trop protecteur », explique t-il. Il les invite dans son bureau, leur propose des chaises, et demande à Charles de préparer le thé.

Appleton a étudié l'histoire de sa famille et sait que son ancêtre David Appleton a été impliqué dans la chasse aux sorcières de 1692. Il parlera avec fierté du « chasseur de sorcières » de la famille, mais également avec une pointe d'amusement et de scepticisme. Pour lui, ce n'est guère plus qu'une charmante anecdote. Wallace Appleton mentionne également qu'il possède quelques affaires ayant appartenu à son ancêtre, dont « un médaillon ancien et sa bible manuscrite ».

Si les investigateurs demandent à voir la bible et le médaillon, ils devront réussir un test de *Baratin* ou de *Persuasion* pour y avoir accès. S'ils ont déjà expliqué à leur interlocuteur le lien entre les hommes atteints de cécité, à savoir le procès en sorcellerie de Matthew Chandler, ce test est effectué avec un bonus de +20 %. Si les investigateurs parviennent à convaincre Appleton de leur prêter ces objets, il y consent, mais précise qu'il ne souhaite pas que cela dépasse une semaine. « Je ne prétends pas qu'ils aient beaucoup de valeur en dehors de la famille, mais ils me sont chers », explique-t-il.

À ce moment, alors que les investigateurs sont encore en train de discuter avec lui, Wallace est soudain frappé de cécité. Informé sur les autres cas d'aveuglement soudains survenus à Kingsport, Appleton fait de son mieux pour garder son calme, même s'il est évident que cela lui demande un gros effort. Le majordome entre dans une grande colère et accuse les investigateurs d'avoir, d'une façon ou d'une autre, causé le mal dont son maître est affligé. À moins que les investigateurs ne parviennent à calmer Charles en réussissant un test de *Persuasion* ou de *Baratin*, il appelle les autorités en affirmant que les investigateurs ont « empoisonné son maître, Wallace Appleton ». Il n'y a, naturellement, aucune preuve que quiconque ait empoisonné quelqu'un, mais les investigateurs risquent de se retrouver une nouvelle fois interrogés par le commissaire de police Tristram Crane. Une fois que les investigateurs sont parvenus à calmer les choses, Appleton, contrôlant toujours ses émotions, demande calmement aux investigateurs de le conduire à l'hôpital. Avant de partir, il demande à Charles de remettre aux investigateurs la bible et l'amulette.



Les objets de famille

Les deux objets de famille sont conservés dans un bureau à cylindre fermé à clé situé dans le bureau d'Appleton. Seuls ce dernier et son fidèle Charles savent où se trouve la clé, bien que forcer le bureau ne pose pas de problèmes particuliers.

- ***L'Amulette de Damiette :*** Ce premier objet est une amulette en or de la taille de la paume d'une main, gravée de hiéroglyphes égyptiens ainsi que de quelques runes étranges et indéchiffrables. Il y a des milliers d'années, cette amulette magique fut créée comme un moyen de défense contre la possession par des forces malveillantes. Une personne tenant ou portant cet objet est totalement immunisée contre toute forme de possession.

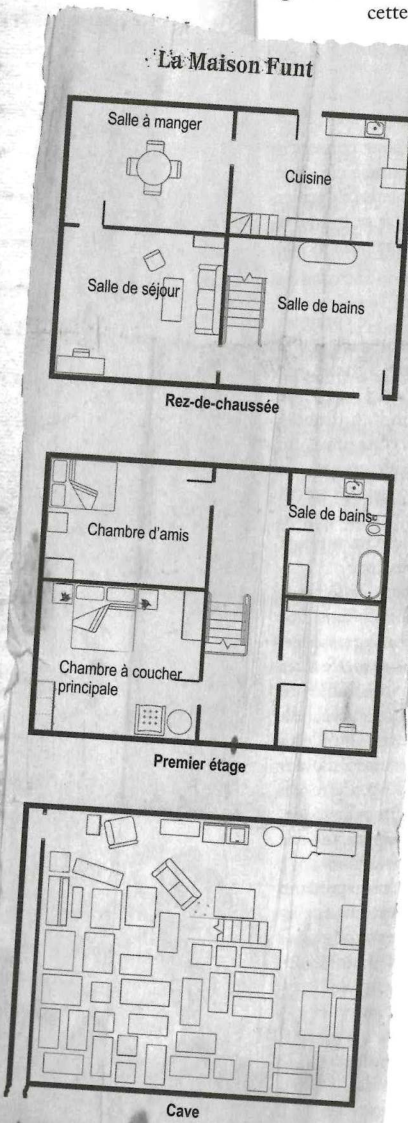
  L'Amulette de Damiette peut également être employée comme un objet offensif. Si elle est touchée par une personne possédée, la relique oblige l'entité intruse à effectuer un test en opposition sur la Table de Résistance de son POU contre le POU du porteur de l'amulette. Utiliser l'amulette de cette façon coûte à ce dernier 2 Points de Magie. Une fois que l'Amulette de Damiette a purifié une personne possédée, cette dernière est immunisée pendant dix jours contre toute nouvelle possession.

  L'objet peut également projeter son pouvoir protecteur sous la forme d'un champ se développant autour de lui, coûtant par round à celui qui l'active 4 Points de Magie pour chaque tranche de 1,50 m de protection, avec une limite de 7,5 m. Par exemple, un investigateur ayant 14 Points de Magie active l'Amulette de Damiette contre un homme possédé par un Shan (Insecte de



La Bible d'Appleton

Bible reliée en cuir, écrite à la main en anglais par un ancêtre d'Appleton. Pour l'essentiel banale, sauf les entrées de journal qui se trouvent dans ses dernières pages. Cette bible manuscrite se termine en effet par plusieurs dizaines de pages d'entrées de journal, qui décrivent en détail les efforts déployés par David Appleton pour découvrir et détruire certains cultes qui infestaient Kingsport entre 1677 et 1709. Il mentionne les Grands Anciens Tulzscha, Oorn et Y'golonac, ainsi que les parasites mentaux appelés Shan.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Heures
Mythe : 3
SAN : 1
Sortilèges : aucun



Shaggaï). Il utilise l'artefact pour projeter son pouvoir dans un rayon de 4,5 m, ce qui lui aspire instantanément 12 Points de Magie. Cette action oblige alors le Shan à effectuer un test de POU contre POU sur la Table de Résistance.

- ***La Bible de David Appleton :*** Donnez aux investigateurs le **Document Malignité sans fin n° 6** p. 115

Quatrième partie : La main de la vengeance

La Maison Funt est située en plein milieu du quartier le plus pauvre et le plus délabré de Kingsport, lequel abrite de nombreux immigrés portugais, parmi lesquels les Pine (anciennement Pinéro). Ronnie Pine, âgé de treize ans, est précisément né dans cette maison. Il vit ici avec sa mère Julia, désormais veuve.

Les choses sont très différentes de nos jours. La maison accueille désormais en son sein le sorcier Matthew Chandler, qui possède le corps de l'adolescent innocent Ronnie Pine, et retient prisonnière la mère, Julia Pine, maintenant folle à lier. Le passage souterrain secret a été rouvert et le temple répugnant récemment restauré pour pouvoir à nouveau être utilisé. Chandler a embrigadé Norma Farr pour qu'elle serve le culte d'Y'golonac et elle est devenue une disciple dévouée du sorcier.

L'histoire sinistre

Chandler a commencé à œuvrer sur Ronnie Pine dès que ses parents, tout fiers, ont ramené le nouveau-né de l'hôpital à la maison. Il lui fallut des années, mais, il y a quelques semaines, le sorcier est finalement arrivé à prendre le contrôle intégral du jeune garçon.

Une fois le garçon sous contrôle, le sorcier se tourna vers Julia Pine, la frappant jusqu'à l'inconscience et l'emprisonnant dans la maison. Il défonça ensuite la paroi murée du sous-sol pour accéder au temple situé de l'autre côté. Là, Chandler récupéra ses biens les plus précieux, dont une collection complète des *Révélations de Glaaki*, le Sac magique, et sa main depuis si longtemps coupée, partiellement préservée par une couche de cire.

Essayant de gagner sa captive à sa cause, Chandler a lu à Julia Pine l'ensemble des *Révélations de Glaaki*, dans l'espoir de la convertir au culte d'Y'golonac. Malheureusement pour lui, elle a complètement perdu la tête, sa santé mentale s'étant brisée par cette terrible connaissance. Espérant qu'elle finisse par retrouver ses facultés et le rejoigne dans l'adoration du Grand Ancien, le sorcier s'est introduit de manière furtive dans l'Asile d'Arkham à la recherche d'une camisole de force et de quelques entraves. À sa grande surprise, Chandler est tombé sur une alliée et en même temps quelqu'un qui pourrait éventuellement servir de réceptacle pour son maître.

Entrée en scène de Norma Farr

C'est à l'Asile d'Arkham que Chandler a rencontré et sympathisé avec une femme forte de douze ans son aîné. Norma Farr, une infirmière qui travaille au service des fous de l'asile, s'avéra être une proie facile pour le sorcier habile et elle tomba rapidement sous son charme. Bien vite, elle l'aida de toutes les façons possibles, de la collecte d'informations jusqu'à lui procurer des entraves et des substances pharmaceutiques destinées à sa prisonnière, suivant scrupuleusement chacun de ses ordres. Femme seule, en désir désespéré d'être acceptée, Norma Farr trouva une écoute chez le jeune garçon curieusement intelligent et instruit qui semblait toujours en mesure de lui dire ce qu'elle souhaitait le plus entendre. Sa taille – 1,80 m de hauteur pour près de trois cents livres – est ce qui a particulièrement attiré l'attention du sorcier. Matthew Chandler l'a en effet repérée comme pouvant constituer un réceptacle parfait pour son maître, Y'golonac. En outre, elle serait en quelque sorte sa police d'assurance : si quelque chose lui arrivait, elle serait chargée de placer sa main coupée enduite de cire auprès d'un des hommes catatoniques que son service accueille. Si Chandler était, d'une manière ou d'une autre, chassé du corps du jeune garçon, ces individus seraient faciles à posséder. Secrètement, Norma espère que cela se produira le plus tôt possible, car elle est impatiente que son nouvel ami habite un corps plus mature.

Avec Norma à ses côtés et une solide assurance mise en place pour se préserver de tout échec, Chandler est prêt pour la

prochaine étape de sa vengeance : conduire ses victimes à la folie, puis lâcher contre elles ses sbires monstrueux.

La Maison Funt

Cette maison est petite et plutôt laissée à l'abandon. Elle a besoin d'un bon coup de peinture, ses fenêtres sont recouvertes d'une couche de crasse et les feuilles d'automne non ratissées s'entassent avec une grande épaisseur sur la minuscule pelouse de devant. Si Norma est présente (à la discrétion du Gardien), un vieux camion Dodge Model DC est stationné dans la rue à proximité.

Si les investigateurs se rendent à la Maison Funt sans se dissimuler et frappent à la porte, il y a 50 % de chances qu'il n'obtiennent aucune réponse et 50 % de chances que Norma Farr se montre. Elle explique que la propriétaire de la maison, « son amie Julia », n'est pas chez elle actuellement et qu'elle ne peut pas laisser les investigateurs entrer. Elle leur demande de revenir une autre fois, pourquoi pas demain. Norma informe dès que possible le sorcier de la visite des investigateurs. Il lui dit de l'attendre sur le bateau et, s'il ne la contacte pas dans les deux jours, d'adopter « le plan » (voir p. 118, « Le plan »).

Si personne ne répond et que les investigateurs décident de pénétrer de force dans la maison – ou s'ils choisissent d'entrer par effraction sans frapper au préalable – le Gardien décide de qui ils trouvent dans la maison, et où. Les adorateurs et leur prisonnière peuvent être en bas, dans le temple, à conduire des rituels et à essayer de convertir Julia Pine en lui lisant à haute voix *Les Révélations de Glaaki* ; ou Chandler et Norma peuvent simplement être en train de partager un repas ou de se détendre alors que Julia est laissée sous sédatif dans la chambre d'amis. Ronnie et Norma peuvent aussi ne pas être du tout présents, en train de faire des courses ou de planifier quelque action sinistre pendant que leur prisonnière reste solidement attachée au lit de sa chambre. Si possible, le Gardien doit s'assurer qu'en cas de confrontation avec Chandler, Norma Farr parvienne à s'échapper ou ne soit pas présente (voir « Le plan », p. 118).

Parler à Ronnie Pine

Si Norma Farr n'est pas présente, les investigateurs peuvent rencontrer Ronnie Pine lui-même. Le sorcier peut ou peut ne pas répondre à la porte si les investigateurs s'arrêtent devant la maison. S'il le fait, il tente de se déguiser afin de ne pas être reconnu comme Ollie Matlock, le crieur de journaux que les investigateurs connaissent. Il ne parlera que brièvement aux investigateurs et ne leur permettra pas d'entrer de son plein gré. Si on lui demande des nouvelles de sa mère, il répondra aux investigateurs qu'elle est très malade et incapable de recevoir des visiteurs ou même de venir jusqu'à la porte. Le Gardien doit noter que le score élevé de Chandler en *Psychologie* fait du sorcier un menteur très habile. Toutefois, les investigateurs peuvent à ce moment se rendre compte qu'Ollie, le sympathique crieur de journaux, n'est peut-être pas un ami du tout. Si le test de *Déguisement* du sorcier échoue, les investigateurs peuvent en effet conclure que Ronnie Pine et Ollie Mattock ne font qu'une seule et même personne.

Si le sorcier surprend une personne en train de pénétrer par effraction dans sa maison, il appelera la police ou, éventuellement, tirera sur les intrus avec son revolver, se justifiant auprès des autorités par le simple fait de défendre son domicile.

Dans la Maison Funt

- ***La salle de séjour :*** Cette pièce poussiéreuse contient quelques meubles simples, une bibliothèque encombrée, et une radio.

Aide de jeu - Document Malignité sans fin n° 6 : *entrées de journal de la Bible de David Appleton*

... J'ai demandé au juge d'ordonner que le corps soit brûlé. J'ai ensuite moi-même mélangé les restes avec du sel tiré de la mer, puis les ai dispersés sur des terres consacrées. De cette façon, l'esprit du sorcier ne peut plus avoir aucun ancrage terrestre et ce démon ne peut donc plus être une menace pour les vivants. L'absence de sa main me plongeant dans une grande inquiétude, j'ai exhorté les citadins à se joindre à moi afin de raser sa maison maudite par le feu. Il s'est passé deux ans sans que l'on constate de signe de retour du sorcier, et j'ai bon espoir que sa main manquante a été détruite dans l'incendie.
Si jamais le mal devait revenir, si jamais Matthew Chandler devait réussir à tromper la mort, mon amulette est prête.
Cette sainte relique, transmise par ma famille depuis d'innombrables générations, est mon bien le plus précieux.
On m'a dit que les Templiers s'en étaient emparés comme d'un trophée lors de la mise à sac de Damiette en 1219. Il s'agit d'un poison fatal contre les forces du mal possédant une forme humaine. Le simple contact de cette amulette est souvent suffisant pour débarasser la victime d'une influence démoniaque pendant au moins un certain temps, si son porteur est fort de cœur et de foi. Si on n'ose pas s'approcher de la personne possédée, ce pouvoir sacré peut également être lancé à distance par la force de la volonté. Le porteur de l'amulette peut étendre ce pouvoir à quelques dizaines de centimètres de lui, mais cela a un prix. Faire cela à plusieurs reprises, ou à une grande distance, provoque un épuisement des plus profonds qui demande de nombreux jours de récupération.
J'ai essayé d'utiliser cette relique sur Matthew Chandler, dans l'espoir que l'homme fût contrôlé par un démon. Mais il m'a simplement souri et m'a dit que non, que son âme était bien plus sombre que mes « contes de fées chrétiens stupides sur les démons et les anges ». Ces actes, ces horreurs, ces actes terribles étaient donc vraiment les siens. Désormais, je vais surveiller son retour. Si ses paroles n'étaient pas seulement des mensonges destinés à terroriser ses ravisseurs, il est alors aussi dangereux que n'importe quel démon ou diable.



Norma Farr
Fidèle complice

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	60 %
Conduite	35 %
Discrétion	60 %
Écouter	50 %
Imposture	50 %
Médecine	35 %
Mythe de Cthulhu	08 %
Navigation	30 %
Premiers soins	60 %
Se cacher	65 %
Sciences de la vie - pharmacologie	50 %

Combat

• Bagarre	75 %
Dégâts 1D3 + Impact	



L'endroit ne semble pas être utilisé actuellement. Les investigateurs fouillant les lieux et réussissant un test de *Trouver Objet Caché* trouveront une facture : la taxe d'amarrage d'un navire nommé le *Silver Seahorse* [NdT : L'Hippocampe argenté]. Elle indique que le lieu d'amarrage est le 27-A, Quai Cabot, dans le quartier d'Harborside.

- ***La salle à manger :*** Cette pièce apparaît comme ayant été récemment époussetée et deux couverts sont disposés à la table. La vaisselle est propre et rangée dans le buffet. Il y a sur la table des bougies partiellement brûlées – la maison n'a pas l'électricité.
- ***La cuisine :*** Cette pièce est propre elle aussi et témoigne d'une utilisation récente. Il y a des aliments frais dans le réfrigérateur, ainsi que quelques restes. Toute personne effectuant un test de *Trouver Objet Caché* dans la cuisine découvre, cachée sous l'évier, une petite boîte non fermée à clé.

Dans cette boîte se trouve une carte contemporaine de Kingsport, sur laquelle quelques cercles ont été tracés. Ils indiquent l'emplacement des habitations des hommes frappés de cécité, ainsi que ceux de la Bibliothèque publique de Kingsport, des bureaux du *Kingsport Chronicle* et du Musée de la Société d'Histoire de Kingsport. Il y a également une brochure de l'Asile d'Arkham comportant une liste de quatre noms d'hommes griffonnée dessus. Il s'agit des noms de patients actuellement accueillis à l'Asile. Ce sont tous des hommes en état semi-catatonique, par ailleurs en bonne santé, âgés entre vingt-cinq et cinquante ans. Également entreposée ici, une boîte de cinquante balles de pistolet calibre.38, dont dix-huit manquent.

- ***La salle de bains :*** Récemment, cette salle a été nettoyée et est utilisée de manière régulière. Un examen révèle la présence d'un certain nombre d'objets féminins : produits de beauté, lotions, etc., ainsi qu'une grande ceinture et des sous-vêtements féminins, fraîchement lavés et mis à sécher sur la tringle du rideau de la douche.
- ***La chambre à coucher principale :*** Le lit de cette chambre est soigneusement fait. Sur la table de chevet se trouve un vase rempli de fleurs fraîches. Il y a également un Victrola à manivelle avec un enregistrement encore posé sur le plateau, « Love Sends a Little Gift of Roses » [NdT : L'amour envoie un petit présent de roses] par Carl Fenton & His Orchestra. Dans la commode, la moitié des vêtements semble appartenir à un jeune homme, probablement adolescent, tandis que les autres sont ceux d'une femme plus âgée et d'une carrure plutôt imposante. Sous le lit se trouve une trousse médicale contenant l'équipement de premiers secours standard, et la valise d'une femme. Le dernier objet intéressant est un petit mannequin de couturière avec, drapées dessus, les premières réalisations d'un ensemble de robes pourpres et noires. Cet habillement est, sans hésitation possible, destiné à une silhouette assez petite et mince.
- ***La chambre d'amis :*** Cette chambre contient un lit muni de sangles en cuir, une table de nuit encombrée de bouteilles de pilules, un verre, et une cruche à moitié remplie d'eau. Si les investigateurs jettent un coup d'œil sous le lit, ils découvrent un

bassin hygiénique. Le Gardien a l'option de faire en sorte que Julia Pine, folle et poings liés, soit retenue ici. Si ce n'est pas le cas, elle sera en bas, dans le temple, vraisemblablement à écouter la lecture de Matthew Chandler.

- ***La cave :*** Cette cave encombrée possède un passage dégagé naviguant entre des caisses, des meubles anciens et des sacs contenant de vieux habits. Ce chemin mène jusqu'à un lourd tapis persan suspendu au mur grâce à une vieille corde à linge attachée à quelques tuyaux. Derrière le tapis, à gauche, se trouve un passage en pente de 3,50 m de long qui mène à une caverne naturelle située sous la maison. Le tapis assourdit le son entre le temple et le reste de la maison.

Le Temple d'Y'Golonac

Occupant une grande caverne souterraine située sous la maison, le temple d'Y'Golonac est divisé en trois parties. La première contient tout un assortiment d'instruments de torture et de dispositifs d'entraves, certains montés sur des tables. Des chaînes sont scellées au mortier dans les murs et au sol, tandis qu'une grande table couverte de pointes de fer, de pinces et de marteaux occupe le centre de la salle. Julia Pine est souvent retenue prisonnière ici, bâillonnée et attachée à une chaise. Si elle est libérée, elle reste immobile, définitivement folle et souffrant de catatonie.

Le centre de la salle dispose d'un grand espace ouvert où le sol, recouvert d'une huile épaisse à l'odeur fétide, s'incline de façon spectaculaire en forme de cuvette. C'est là qu'Y'golonac apparaît lorsqu'il est convoqué par le sortilège caché déclenché par la lecture du douzième volume des *Révélations de Glaaki*. Une petite bibliothèque contient la série complète des *Révélations*.

La partie arrière du temple contient un autel orné d'une très ancienne statue de cire de 1,80 m de haut représentant Y'golonac. À ses pieds se trouve un bol d'offrandes, fraîchement taché de sang. À côté de la statue se trouve un tonneau fermé contenant les restes d'une demi-douzaine de chats et de chiens récemment sacrifiés. La perte de Santé Mentale pour cette vision est de 0/1. Les investigateurs réussissant un test de *Trouver Objet Caché* découvrent quelque chose d'intéressant en examinant la statue. La paume de la main gauche est évidée et endommagée, comme si quelque chose avait été ôté. C'est là que la main manquante de Matthew Chandler était dissimulée (voir page 118, « Le plan »).

Un grand sac en cuir gras, contenant visiblement plusieurs objets, repose par terre. Quiconque s'en approche remarque que des choses remuent à l'intérieur. Lentement, ces créatures commencent à grimper dans le sac puis sortent avec des gazouillis ressemblant à des voix d'enfant, leur corps adipeux tapant le sol alors qu'elles dégringolent en avant.

Le Sac est en réalité un portail qu'Y'golonac utilise pour envoyer une réserve presque infinie de sa larve répugnante à Chandler afin de l'assister dans ses méfaits. À chaque round, 1D4 Enfants d'Y'golonac émergent du sac, dans une limite de vingt par jour. Ils sont petits, apparaissant comme des enfants déformés et sans yeux, vêtus de haillons et dotés dans la paume des mains de bouches minuscules. Ils attaquent avec trois morsures par round (leurs deux mains et leur bouche), tandis qu'ils se dispersent à l'aveuglette sur leurs victimes, leurs sens de l'odorat et de l'ouïe compensant leur vision manquante. Ce sont les gardiens du temple, attaquant tout ennemi d'Y'golonac qu'ils rencontrent. Ils continuent à émerger du sac jusqu'à ce que quelqu'un le referme en le liant judicieusement. Brûler, couper ou endommager d'une autre manière le sac détruit facilement cet artefact d'une valeur inestimable pour les séides du mal. Le Sac exige des sacrifices hebdomadaires d'au moins 10 points de TAI pour conserver son pouvoir. Il ne fonctionne qu'avec un adorateur d'Y'golonac.

La réincarnation du sorcier

Le sorcier Matthew Chandler, qui habite le corps de Ronnie Pine, est un adversaire intelligent et dangereux. Menteur habile, assez bon tireur avec le vieux revolver .38 de Gabriel Pine, et lanceur de sortilèges

Les Fils d'Y'golonac (nombre illimité)

CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	05	Corpulence	25 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	7/8
Mouvement	5

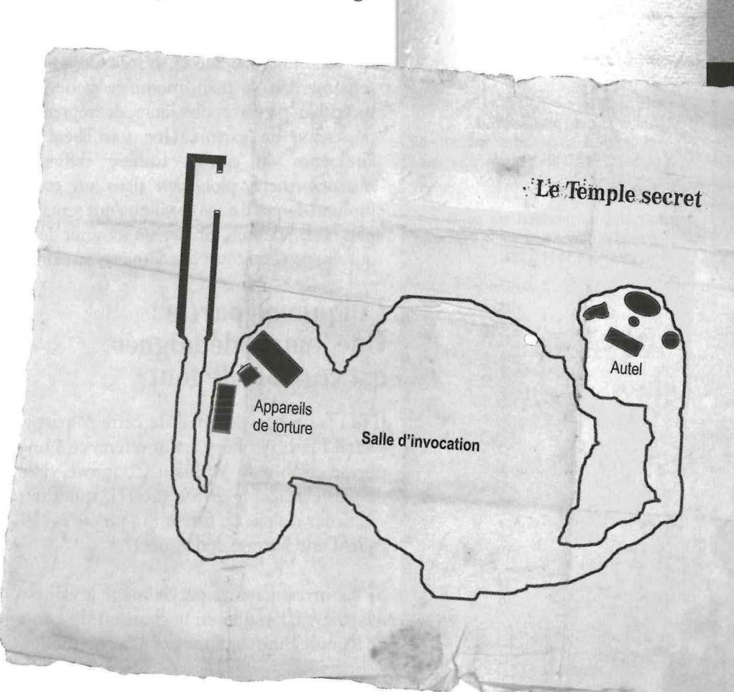
Compétences

Discrétion	80 %
Écouter	80 %
Sentir	80 %

Combat

• Morsure (x3)	30%
Dégâts 1D2	

Perte de SAN
0/1D4 points



Le Temple secret



Y'golonac, Grand Ancien

CON	125	Endurance	99 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	25	Puissance	99 %
TAI	25	Corpulence	99 %
INT	30	Intuition	99 %
POU	28	Volonté	99 %

Valeurs dérivées
Impact Non Applicable
Points de Vie 75
Mouvement 10

Combat
- Morsures (x variable) 99 %
  Dégâts 1D4 points non guérissables
- Toucher 99 %
  Dégâts : perte d'1 point d'INT et d'1 point de POU chaque round si un test de *Volonté* échoue.

Sortilèges
Y'golonac connaît tous les sortilèges d'Invocation, de Contrôle et de Contact, en plus de ceux que le Gardien jugera adéquats.

Protection
Aucune

Perte de SAN
1/1D20 points pour assister à la transformation d'un corps humain en Y'golonac ; 1/1D10+1 points pour voir Y'golonac.

(Pour plus de précision sur ce Grand Ancien et ses serviteurs voir le « *Malleus Monstrotum* » p.114 / p.251)

compétent, il n'hésitera pas à tuer quiconque menace ses plans. En plus de l'arme, il porte dans sa poche un cran d'arrêt et une matraque est glissée à l'arrière de sa ceinture. La clé pour vaincre le sorcier de manière temporaire est de parvenir à expulser son esprit du corps de Ronnie Pine en le faisant retourner dans la main momifiée actuellement détenue par Norma Farr (voir « Le plan » ci-dessous). Ce résultat peut être obtenu de deux manières différentes.

- ***Tuer Ronnie Pine :*** Si le corps physique de Ronnie Pine est tué, l'esprit du sorcier est immédiatement éjecté et renvoyé dans la main. C'est la pire des deux méthodes, car elle coûte la vie à un adolescent innocent, victime non consentante de la possession de Matthew Chandler. Les investigateurs devront probablement expliquer aux autorités leur rôle dans la mort de Ronnie Pine.
- ***Se servir de l'Amulette de Damiette :*** Ce puissant artefact a le pouvoir de chasser l'esprit de Matthieu Chandler du corps de Ronnie Pine. Si la tentative des investigateurs est couronnée de succès, l'esprit du sorcier retourne dans la main momifiée et devient incapable pendant dix jours de reprendre possession du garçon. Une fois libéré de l'influence du sorcier, Ronnie s'effondre instantanément, plongeant dans un coma profond duquel il ne se réveille qu'une semaine plus tard, indemne, sans aucun souvenir de ce qui s'est passé au cours des dernières semaines.

Cinquième partie : Une femme dédaignée est capable de tout

[NdT : Le titre original de cette 5e partie, « Hell Hath No Fury », fait référence à une phrase célèbre de William Congreve, tirée de *The Mourning Bride* (1697), qui dit : « L'Enfer n'a pas de fureur qui puisse égaler celle d'une femme dédaignée)]

Si les investigateurs parviennent à vaincre Matthew Chandler en le chassant du corps de Ronnie Pine par l'une des deux méthodes, leur travail est loin d'être terminé. À moins qu'ils ne récupèrent la main coupée du sorcier, le cauchemar recommence quelques semaines plus tard. Et cette fois-ci, Matthew Chandler ne laisse rien au hasard, un plan est en place pour faire face à tout « contretemps momentané ».

Le plan

Si Matthew Chandler est renvoyé dans sa main momifiée, la protéger devient la première priorité de Norma Farr. Au premier signe de difficultés, elle essayera de s'échapper et de s'éloigner le plus possible du sorcier en se terrant à bord de son navire, le voilier *Silver Seahorse*, afin d'attendre Ronnie. S'il ne réapparaît pas dans les deux jours, Norma retourne à son travail à l'Asile d'Arkham. L'infirmière introduit ensuite en douce la main coupée du sorcier dans le service des fous, où elle la cache près de l'un des quatre hommes catatoniques accueillis ici. Au bout de 2D4 jours, cette personne se réveille soudain, souffrant apparemment d'amnésie et montrant un net changement de personnalité. Matthew Chandler aura réussi à posséder le corps du patient. Ce nouveau corps, un homme adulte, plaît beaucoup à Norma Farr. Le couple s'échappe alors du complexe, Norma faisant sortir discrètement le sorcier au beau milieu de la nuit.

Terreur sur le Quai Cabot

À peine en état pour pouvoir encore être utilisé, le Quai Cabot est typique de la plupart des docks presque abandonnés de Kingsport. Actuellement, un seul voilier est amarré ici. Attendant Ronnie, Norma Farr, très nerveuse, surveille le quai afin de remarquer toute personne s'approchant du *Silver Seahorse*. Si elle aperçoit quelqu'un de suspect à proximité du navire, elle se rend compte que son ami Ronnie est probablement mort. Ses compétences en navigation sont faibles, ce qui rend pour elle impossible toute évasion rapide. Elle se trouble, perd son sang-froid et panique.

Norma descend vigoureusement du voilier sur le quai en bois vieillissant, tout en lançant des imprécations aux investigateurs. Elle commence alors à changer de forme. Son corps se met à gonfler, sa tête disparaît entre ses épaules et des bouches malfaisantes s'ouvrent dans les paumes de ses mains désormais dotées de trois doigts. Si les investigateurs veulent s'emparer de la main momifiée de Matthew Chandler, ils devront passer d'abord sur le corps d'Y'golonac pour l'obtenir.

Vaincre Y'golonac

Bien qu'il représente un adversaire réellement redoutable et terrifiant, un groupe d'investigateurs bien armé et bien préparé a

une bonne chance de le vaincre. Même si 75 Points de Vie reste un total important, l'absence d'armure d'Y'golonac joue sans aucun doute en faveur des investigateurs. Ces derniers peuvent également prendre l'initiative alors que le Grand Ancien se rue dans leur direction sur le quai désert.

Le quai est suffisamment désert pour que le combat puisse se terminer avant l'arrivée des autorités locales. Si Y'golonac vainc les investigateurs, Norma reprend le contrôle de son corps et s'enfuit à Arkham avec la main de Chandler toujours en sa possession. En revanche, si les investigateurs sont victorieux, le Grand Ancien s'effondre, se retransformant en quelques instants en Norma Farr. En tout état de cause et quelle que soit l'issue du combat, le quai, ancien, est à la fin presque en ruines.

Les investigateurs, s'ils remportent la bataille, peuvent récupérer la main momifiée de Matthew Chandler. Elle se trouve à bord du *Silver Seahorse*, sous le pont, dans la trousse médicale de Norma Farr. Tout investigateur cherchant à cet endroit ou effectuant un test de *Trouver Objet Caché* localise rapidement l'objet macabre. Les investigateurs devraient avoir encore assez de temps pour pouvoir effectuer une retraite précipitée avant l'arrivée des autorités. Si ce n'est pas le cas, ils feraient mieux de se préparer à livrer à la police une histoire vraiment convaincante. Avec le cadavre de Norma Farr allongé à proximité, il faudra sans doute aux investigateurs plus de quelques tests de *Baratin* pour espérer pouvoir échapper à une arrestation.

Détruire la main

Pour réussir pleinement, les investigateurs doivent d'abord chasser l'esprit de Matthieu Chandler du corps de Ronnie Pine. Lorsque son esprit est renvoyé dans la main momifiée, Chandler peut alors être détruit en la brûlant, en broyant ses os en poussière et en mélangeant les restes avec du sel. Si cela est accompli, le dernier des liens de Matthew Chandler avec ce monde est brisé et son esprit détruit. Au moment où tout cela est accompli, tous ceux que le sorcier a frappés de cécité retrouvent intégralement la vue, aussi soudainement et mystérieusement qu'ils l'avaient perdue. Si les investigateurs parviennent à accomplir cela, le scénario se termine par un succès.

Le destin de Ronnie et de Julia Pine

Les investigateurs doivent prendre des dispositions pour Julia Pine, en état de catatonie, et son fils probablement dans le coma. À tout le moins, les investigateurs devraient alerter les autorités locales. Avec une aide médicale et psychiatrique appropriée, les deux auront complètement récupéré dans un délai d'un an.

Récompenses en Santé Mentale

Pour chaque Enfant d'Y'golonac détruit, récompensez les investigateurs d'1 point de Santé Mentale, jusqu'à un maximum de 5. Si les investigateurs ont réussi à sauver le conservateur âgé, Aaron Hart, de l'incendie de son musée, accordez-leur 1 point de Santé Mentale. Pour avoir sauvé Julia Pine et l'avoir placée dans un hôpital, accorder-leur 1D3 points. Chasser Matthew Chandler et sauver Ronnie Pine amène une récompense de 1D10 points. Tuer Ronnie Pine leur coûte en revanche 1D10 points. Vaincre Y'golonac apporte une récompense de 1D10. Si les investigateurs ont réussi à détruire la main momifiée de Chandler contenant son esprit, la vue revient à toutes les victimes de Chandler, apportant alors une récompense supplémentaire de 1D6 points.

La Guerre de la nuit

par Kevin Ross

Un vétéran de la Première Guerre mondiale risque d'entraîner la ville de Kingsport dans ses cauchemars de guerre…

A l'affiche

Willson McKenna

S'étant porté volontaire pour aller combattre dans les tranchées de la Première guerre mondiale, sans doute afin de faire définitivement taire le mépris de son père vis-à-vis de lui, McKenna était bien trop jeune, inexpérimenté, et candide pour supporter les horreurs de cet effroyable conflit. Son esprit se brisa définitivement lorsqu'il resta le seul rescapé d'un groupe parti effectuer une incursion dans les lignes ennemies. Convalescent et en proie à une culpabilité dévorante, il manqua les derniers mois du conflit, rentra au pays, mais n'est plus depuis que souffrance. Et si les investigateurs ne parviennent pas, à travers ses rêves, qui sont aussi leurs propres rêves, à le soulager de cette culpabilité, McKenna n'a plus que quelques jours à vivre. Et alors, qui sait si la ville de Kingsport parviendra à se sortir des rêves d'une guerre passée et si lointaine ?

En quelques mots...

Un investigateur se retrouve, pour une raison quelconque, hospitalisé au Congregational Hospital de Kingsport. Le hasard a voulu qu'il se retrouve à côté de Willson McKenna, un jeune homme revenu brisé de son séjour dans les tranchées d'Europe. Malheureusement, ce patient est désormais agonisant et, plongé dans un coma de plus en plus profond, le climat particulier de Kingsport entraîne une diffusion de ses cauchemars qui ne fait que s'étendre chez tous ceux qui l'approchent. Bien entendu, les investigateurs sont en première ligne.

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont entraînés malgré eux dans la spirale des cauchemars de Willson McKenna et n'ont qu'un seul objectif : en sortir.

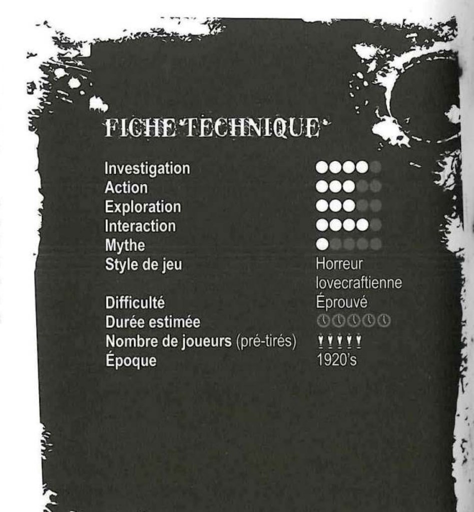
Enjeux et récompenses

- **Comprendre ce qui se passe derrière les cauchemars** des tranchées de la Première guerre mondiale qu'eux et d'autres habitants de Kingsport font désormais toutes les nuits ;
- **En croisant réalité et monde onirique,** parvenir à retrouver McKenna sur les champs de bataille de cette « Guerre de la nuit », malgré son caractère fluctuant ;
- **Parvenir à soulager McKenna** de la culpabilité qui le ronge depuis une dizaine d'années afin qu'il retrouve le goût de vivre.

Ambiance

Le scénario se déroule en grande partie dans le monde des rêves. Il faudra donc que les investigateurs soient d'une très grande finesse, malgré la barbarie des images, pour comprendre les indices et les symboles là où ils les trouveront, que ce soit dans la réalité ou dans les cauchemars qu'ils font.

N.B. Comme pour les précédents scénarios, nous avons inséré entre crochets les renvois qui nous semblaient utiles vers le supplément *Les Terres de Lovecraft/Arkham* paru aux Éditions Sans Détour (volume n°12), précédés d'un « A » (le seul endroit mentionné de Kinsport étant en effet le Congregational Hospital, référencé au n° 301 de l'ouvrage *Kingsport, Cité des brumes* paru aux éditions Descartes (1992) et jamais réédité depuis).



Introduction

Ce scénario part du principe que les investigateurs habitent, soit Arkham, soit Kingsport, ou qu'ils ont la capacité de passer beaucoup de temps dans l'une de ces deux villes. Le Gardien peut faire jouer cette aventure directement à la suite de *Malignité sans fin*, puisqu'elle commence par le séjour nécessaire d'un investigateur dans l'hôpital de cette ville. L'aventure peut être jouée avec n'importe quel nombre d'investigateurs, de toute profession ou niveau d'expérience, car l'essentiel de l'action se déroule dans une série de rêves très violents. En cas d'effectif particulièrement réduit ou important d'investigateurs, le Gardien aura peut-être besoin de modifier le nombre et les niveaux de compétences des adversaires de ce scénario. Notez également qu'avec quelques changements mineurs, cette aventure peut s'insérer dans une campagne moderne, Willson McKenna devenant, par exemple, un vétéran de la guerre du Vietnam, et les tranchées boueuses d'Europe devenant les jungles et rizières fangeuses de l'Asie du Sud-Est.

Note de l'auteur

Le distingué auteur de récits fantastiques William Hope Hodgson était l'un des auteurs préférés d'H. P. Lovecraft, et, à bien des égards, ses ouvrages *La Maison au bord du monde* et *Le Pays de la nuit* préfigurent le type d'horreur cosmique qui rendrait Lovecraft célèbre. Hodgson fut, pendant la Grande Guerre, volontaire pour le service et, bien qu'il fût grièvement blessé et évacué, il récupéra et rejoignit l'armée sur les lignes de front. En 1918, il écrivait à sa sœur :

« Le soleil était assez bas lorsque je suis revenu et au loin, à travers toute cette désolation, ici et là, ils se sont montrés – des masses informes, quasi carrées mais sans angles véritables, érigées par l'homme contre la tempête infernale qui balaie à jamais, nuit et jour, jour et nuit, cette Plaine de destruction la plus atroce. Mon Dieu ! ça parle d'un monde perdu – ça parle de la fin du monde ; ça parle du Pays de la nuit – tout est là, à pas plus de trois cents vingt et quelques kilomètres de l'endroit où vous êtes assise, si infiniment éloignée. Et l'infini, monstrueux, horrible pathétique des choses que l'on voit – le grand trou d'obus avec plus de trente croix plantées dedans ; certaines émergeant tout juste hors de l'eau – et les morts dessous, submergés… Si je vis et parviens à sortir de cet enfer (et bien sûr, s'il plaît à Dieu, j'en ai l'espoir et j'y parviendrai), quel livre j'écrirai si mes bons vieux "dons" avec le stylo ne m'ont pas abandonné… »

Quelques semaines plus tard, Hodgson mourait dans un bombardement d'artillerie près d'Ypres, en Belgique. Ce scénario a été inspiré par ses œuvres et est dédié à sa mémoire.

Informations pour le Gardien

Willson McKenna avait dix-huit ans lorsqu'il se porta volontaire, au début de l'année 1918, pour rejoindre le corps expéditionnaire américain, afin d'aider les armées européennes dans leur lutte contre les Allemands. Il n'aurait jamais pu imaginer l'horreur qu'il allait devoir affronter, sous la pluie interminable, la boue omniprésente, les lacs de sang, les bombardements constants, la mort subite, la destruction absurde – ne vivant pas simplement minute par minute, mais parfois seconde par seconde. Le soldat McKenna vit davantage de morts au cours de sa première semaine de combat qu'un médecin dans son cabinet peut en voir dans toute une vie. Par une nuit sombre, McKenna et une poignée d'autres soldats furent désignés pour effectuer une incursion dans les tranchées toutes proches des forces ennemies. Contrairement à ses compagnons les plus expérimentés, McKenna n'était absolument pas préparé à la brutalité de tels combats rapprochés, mais il avait eu le malheur d'irriter son lieutenant par son caractère falot et c'était là sa punition.

Ils tuèrent au fusil de chasse et à la matraque de tranchées, au couteau et à la grenade, à la baïonnette et au poing. McKenna ne vit que de la boue, du sang et des corps mutilés. Alors que les guerriers, ruisselant de sang, revenaient vers leurs lignes, un tireur embusqué fit leur première victime de la nuit. Ils se mirent alors à ramper à travers les fils de fer barbelés et les trous d'obus. Puis, le tir des mitrailleuses décima la moitié de leur groupe et, tandis que McKenna et les deux autres survivants s'étaient mis à ramper sur le ventre pour s'enfuir, le bombardement commença. Les obus éclatèrent en plein milieu de leur petit groupe, et, dans un élan de panique, McKenna sauta d'un bond et se mit à courir. L'obus suivant le projeta dans un cratère d'obus, où il resta allongé et hagard, mais indemne, pendant des heures. Recouvrant les esprits, il resta là, trop terrifié pour bouger, tout le jour suivant. Finalement, dans l'obscurité de la nuit, une patrouille alliée le retrouva, toujours paralysé par la terreur. Ils le ramenèrent dans sa tranchée, où il apprit qu'il était le seul survivant de son groupe d'incursion.

Alors, Willson McKenna fit ce que toute personne raisonnable aurait fait après être passée par là où il était passé : il s'effondra psychiquement. Les obus explosant près de lui avaient physiquement affecté son esprit, bien sûr, mais ce qu'il avait vu avait produit ses dégâts tout autant. Le jeune homme fut envoyé dans un hôpital de campagne pour



Willson McKenna
Vétéran de la guerre perturbé

APP	12	Prestance	60 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	35

Compétences

Athlétisme	25 %
Bibliothèque	35 %
Comptabilité	20 %
Écouter	45 %
Sciences humaines : histoire	45 %
Trouver Objet Caché	35 %

Langues

Anglais	75 %
Français	30 %

Combat

- Lutte 25 %
  Dégâts spéciaux
- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3 + Impact
- Baïonnette) 20 %
  Dégâts 1D6 (à main) ou 1D8+1 (au fusil) + Impact
- Fusil M1917 .30–06) 35 %
  Dégâts 2D6+4

récupérer, mais la guerre prit fin alors qu'il était encore convalescent. Willson McKenna, déshonoré par sa dépression nerveuse, fut renvoyé dans son pays.

Chez lui, à Arkham, McKenna continua à souffrir, physiquement et mentalement. Il avait de fréquents maux de tête qui affectaient sa capacité de concentration et les médicaments qu'il prenait pour cela le laissaient abruti et fatigué. Mais ses rêves étaient encore bien pires. Son cerveau endommagé y amplifiait les horreurs de la guerre – des créatures monstrueuses hantaient désormais la nuit éternelle des tranchées. Et dans ces rêves, Willson McKenna abandonnait ses compagnons à leur mort et leurs cris pitoyables raisonnaient en écho à travers le terrible champ de bataille où il gisait, paralysé, à l'abri du cratère.

La mère de McKenna pensa qu'il avait juste besoin d'un bon repos et suggéra que l'ambiance agréable de la station côtière voisine de Kingsport pourrait faire des merveilles sur son état. Au lieu de cela, l'atmosphère amplificatrice des rêves de la ville ne fit qu'empirer les siens, plongeant Willson McKenna dans le coma, dans lequel il est emprisonné sur le champ de bataille de ses cauchemars. Transporté au Congregational Hospital, dans le quartier de Central Hill, McKenna est en train de mourir dans ses rêves. Pour aggraver les choses, quiconque entre en contact avec lui se met à partager, à un degré ou à un autre, ses cauchemars. Désormais, le personnel hospitalier dort d'un sommeil agité dont il ressort avec de vagues souvenirs de rêves évoquant une guerre lointaine.

Et un investigateur hospitalisé à Kingsport partage une chambre avec un jeune homme dont les rêves menacent de les conduire tous à la folie.

Informations pour les investigateurs

L'un des investigateurs a été hospitalisé dans la ville de Kingsport. Ce peut être à la suite d'une aventure précédente de la campagne du Gardien, ou bien l'investigateur est emmené au Congregational Hospital à la suite d'un accident, ou peut-être d'une intoxication alimentaire due à un repas pris dans un restaurant local. L'investigateur affecté finit par partager une chambre avec un autre patient qui se trouve, pour sa part, dans le coma. L'investigateur hospitalisé a, en outre, reçu la visite de ses compagnons, de sorte qu'eux aussi vont être affectés par les rêves engendrés par McKenna Willson – puisqu'il s'agit de lui.

Afin de prendre les investigateurs au dépourvu, ce scénario commence *in medias res*, alors qu'ils se trouvent soudain plongés dans un terrible paysage inondé d'obscurité, fait de guerre, de destruction et de mort. Même s'ils peuvent rapidement deviner qu'ils rêvent, ce n'est qu'après leur réveil que le Gardien devra expliquer aux investigateurs que l'un d'eux a été hospitalisé et que les autres lui ont rendu visite.

Le cas échéant, le Gardien doit déterminer quel investigateur a combattu durant la Grande Guerre. Tous les vétérans conservent leur rang dans les rêves et, en outre, ne subissent que la moitié des pertes de Santé Mentale liées aux événements non-surnaturels (par exemple, les morts sanglantes, les blessures horribles, la vue de parties séparées du corps, etc.). Le Gardien doit également garder une trace de la perte de Santé Mentale de chaque investigateur, car à la fin de chaque rêve, les totaux globaux sont divisés par deux – puisqu'il ne s'agit précisément que d'un rêve.

Nuit Une : Début de la Guerre de la nuit

Lisez chacun des paragraphes d'introduction suivants à un investigateur différent, choisi au hasard. Répétez la chose ou modifiez-la selon les besoins.

Débuts oniriques

Rêve n°1 : *Tu te trouves dans une obscurité complète. En tâtonnant, tu découvres des parois visqueuses et humides, à une distance entre elles de pas plus d'une portée de bras. Le sol aspire la boue et tu sens bien que tu t'enfoncerais si tu cessais de bouger. Quelque part derrière toi, le long du passage boueux, quelque chose de grand se déplace avec un inquiétant bruit de succion. Alors que tu fuis ton poursuivant invisible, une explosion massive t'envoie trébucher en avant…*

Rêve n° 2 : *Une énorme secousse t'a jeté hors du lit. La pièce est noire comme la poix et le sol ressemble à une terre molle et humide. Une embrasure de porte est à peine visible dans la pénombre et, quelque part au-delà, on entend un bruit confus de voix. Alors que tu rampes vers l'ouverture, un homme passe en courant, à peine visible, mais revêtu d'un casque de la Grande Guerre et armé d'un fusil à baïonnette. Au moment où tu atteins la porte, un deuxième homme avance péniblement dans la boue. « Prends ton équipement ! », crie-t-il. « À cinq, on monte ! ». Il te saisit par le bras, et lui et d'autres derrière lui t'entraînent à l'assaut…*

Rêve n° 3 : *Tu te réveilles dans une pièce noire comme la poix, juste au moment où une explosion massive ébranle le sol et te crible de terre et de poussière venant d'en-haut. Plus loin, une ouverture rectangulaire révèle la faible clarté nocturne, apparemment la seule issue. Alors que tu tâtonnes en direction de la porte, tu vois un fusil calé juste dans son embrasure. Une deux-*

ième explosion titanesque t'envoie trébucher à l'extérieur de la pièce obscure, qui s'effondre derrière toi. Le fusil serré dans la main, tu te retrouves à genoux dans plusieurs centimètres de boue, au fond d'une tranchée…

Rêve n° 4 : *Tu es en train de tâtonner dans un couloir sombre, te cognant, tournant invisible après tournant invisible, comme un rat dans un labyrinthe noir comme la poix. Enfin, tu aperçois plus loin une faible clarté. Alors que tu te rues dans cette direction, une explosion massive se produit quelque part devant toi et un homme sort en titubant d'une sombre embrasure de porte et tombe à genoux dans la tranchée presque à tes pieds. Il s'agit de ton camarade* (Note pour le Gardien : il s'agit ici d'un autre investigateur)*, vêtu d'une capote et d'un casque en acier crottés de la Grande Guerre…*

Le rêve

Les investigateurs se trouvent dans un réseau de tranchées boueuses, certains seuls, certains avec d'autres soldats, et certains encore avec leurs camarades investigateurs. Le Gardien peut souhaiter faire en sorte qu'un investigateur ou deux soient séparés un peu des autres, peut-être pour les faire se rencontrer dans les tranchées au moment où ils se prépareront à charger, ou même dans le no man's land. Chacun est vêtu d'une lourde capote crottée, d'un casque en acier, et accablé de lourdes bottes, d'une ceinture de munitions, d'un sac à dos rempli de fournitures diverses, d'une gamelle, d'un masque à gaz, et d'un fusil M1917 de calibre .30-06 équipé d'une baïonnette. La capote et le casque fournissent 1 point de protection, qui est perdu si la capote est enlevée. Tout investigateur ayant servi comme officier a également par devers lui un revolver .45 dans un étui à sa ceinture.

Le ciel nocturne est sombre et gris, avec de minces filets de nuages gris-cendre plus clairs – mais pas un clair de lune, ni même une seule étoile. Les investigateurs vétérans ne parviennent pas à reconnaître cet endroit dans les souvenirs qu'ils ont de leur service en temps de guerre. D'en haut, hors de la tranchée, provient le son intermittent de tirs de fusil, du crépitement des mitrailleuses, et le bruit sourd éloigné des explosions de mortier.

Les investigateurs n'ont que quelques instants pour observer leur environnement avant d'être conduits dans une tranchée où s'entassent des dizaines d'hommes sales à l'air hagard. Une poignée d'officiers arpente la tranchée derrière eux, le sifflet prêt, revolver à la main, décidés à tirer sur quiconque ne participerait pas à la charge. Les investigateurs sont poussés vers les échelles en compagnie des autres hommes ; quiconque refuse est menacé d'exécution et peut-être même abattu sur le champ.





Traverser la Guerre de la nuit

Malheureusement pour les investigateurs, ils n'ont d'autre choix cette première nuit que de sortir de leur cauchemar. Une fois qu'ils auront suivi, dans le monde éveillé, les différents indices et découvert la cause de leurs rêves, ils pourront alors se lancer à la recherche de Willson McKenna sur les champs de bataille de la Guerre de la nuit. Pour le moment, le Gardien est libre d'utiliser les Événements d'atmosphère qui suivent comme il le jugera bon. Notez que ces situations devraient se reproduire tout au long des trois rêves de la Guerre de la nuit, accompagnées de quelques nouvelles situations différentes chaque nuit. En tant que tel, le Gardien n'a pas besoin – et ne devrait pas – employer l'ensemble de ces incidents au cours d'un seul et même rêve. En plus de ces événements, il peut souhaiter demander à l'occasion aux investigateurs d'effectuer un test de *Volonté* afin de leur éviter d'avoir à lancer les dés sur la TADEM lorsqu'ils entrent dans des zones de feu ennemi.

Les investigateurs peuvent également rencontrer d'autres soldats humains alors qu'ils traversent le champ de bataille. Ces rencontres sont laissées pour une grande part au choix du Gardien, mais pas plus d'1D6+1 soldats environ ne devraient être rencontrés. Ils peuvent aider les investigateurs pris dans une situation difficile, ou vice versa. Ils se comportent comme si les horreurs contre-nature de la Guerre de la nuit étaient tout à fait banales et ils ne les craignent pas plus que leurs ennemis mortels. Le Gardien peut également souhaiter introduire une rencontre avec des soldats allemands normaux. Ces derniers traitent les investigateurs et les horreurs indifféremment comme des ennemis.

Notez que les lignes ennemies changent constamment tout au long des rêves de la Guerre de la nuit et que les investigateurs peuvent se retrouver à fuir dans la direction opposée d'une zone de tir ennemi pour pénétrer dans une autre zone de tir. Et, tandis que le paysage se modifie, les lieux qu'ils ont précédemment visités peuvent disparaître complètement, peut-être même quelques instants après que les investigateurs en soient partis.

Le Gardien doit se sentir libre d'introduire des secteurs traversés de labyrinthes de fils de fer barbelé que les investigateurs doivent, soit contourner, soit négocier avec soin. Voir en marge, l'entrée numéro 12 sur la TADEM pour les dangers possibles liés aux barbelés.

Les investigateurs devraient de temps en temps rencontrer des tranchées ou des bunkers vides où ils pourront trouver un abri temporaire et reprendre leur souffle, panser leurs plaies, ou planifier leurs mouvements. Si un investigateur décide d'explorer les étranges

D'autres soldats tirent avec force sur les manches des hommes réticents : « Là-bas, tu as au moins une chance de te battre, ami. Courage. » Quelques instants plus tard, l'air épais est traversé d'innombrables coups de sifflet stridents et les hommes grimpent aux échelles dans une charge rugissante. Une nouvelle fois, les officiers menacent les retardataires de leurs revolvers et montent eux aussi vers les dents de la mort.

Le champ de bataille, au-dessus, est un chaos de boue, de fils de fer barbelés, de cratères d'obus, de tirs, et de clameurs d'hommes. Alors que la première vague d'attaquants rejoint la surface, le ciel est strié d'arcs de flamme blafarde tandis que des fusées éclairantes sont lancées, révélant les hommes en train de courir à travers le paysage dévasté, comme des cafards sur un sol d'une cuisine. Les hommes tombent comme le blé devant la faux, certains criant, d'autres amputés ou décapités, d'autres encore s'accrochant comme des épouvantails dans les barbelés omniprésents.

Les investigateurs qui chargent ont besoin de 1D4+1 rounds de mouvement pour atteindre une zone de sécurité relative. Chaque round de mouvement nécessite un test de *Volonté* pour éviter quelque malheur indiqué dans la Table aléatoire d'événements de mouvement (notée TADEM par la suite). Si le test est raté, lancez 2D6 et consultez cette table en appliquant les modificateurs appropriés. Cette table sera utilisée dans d'autres parties du scénario, où les modificateurs entreront davantage en jeu.

Une fois que les investigateurs ont atteint un abri sur le champ de bataille, ils sont libres d'aller où ils veulent. Tout autour d'eux, des hommes sont morts et continuent de mourir, certains blessés hurlant à proximité, dans le no man's land. Les investigateurs séparés peuvent être retrouvés par leurs camarades en train de ramper à travers le chaos fait de sang et de boue. Des tirs. Des explosions. De la fumée. Des fusées éclairantes traversant le ciel.

Table aléatoire d'événements de mouvement

(TADEM)— Lancer 2D6

Moins de 2- Aucun effet !

2 - *Une balle frappe ton casque, l'envoyant valser et te faisant tomber.* (L'investigateur subit 1 point de dégâts et commence le prochain round en position couchée)

3 - *Un obus de mortier explose à quelques mètres de distance et le corps en lambeaux d'un soldat vole 6 m dans les airs pour atterrir sur ton passage.* (L'investigateur perd 0/1D3 SAN)

4 - *Un homme blessé se traîne jusqu'à toi, te saisit les jambes et dit d'une voix rauque : « Aide... moi... », puis vomit du sang sur toi et meurt.* (L'investigateur perd 0/1D2 SAN)

5 - *Un obus de mortier explose suffisamment près pour que tu tombes à genoux. Un autre soldat s'arrête pour t'aider à te relever, mais une balle le transperce, t'éclaboussant de son sang alors qu'il te tombe dessus.* (L'investigateur perd 1/1D4 points de SAN et commence le round suivant en position couchée)

6 - *Un soldat qui n'a plus de jambes est allongé sur ton passage en train de hurler.* (L'investigateur perd 0/1D3 SAN)

7 - *Une tête tranchée roule et s'arrête à tes pieds, ses yeux ouverts fixés sur toi.* (L'investigateur perd 1/1D4 points de SAN)

8 - *Un cadavre décapité tombe à tes pieds.* (L'investigateur perd 0/1D3 SAN)

9 - *Un objet volant te renverse, il s'agit d'une jambe coupée.* (L'investigateur subit 1 point de dégâts et perd 0/1D3 SAN)

10 - *Une grenade explose à quelques mètres de distance et tu es touché par des éclats. Tu réalises qu'une*



passages boueux et exigus, ainsi que les salles souterraines, il doit effectuer un test de *Volonté*. Notez que les investigateurs auront sans doute besoin de sources de lumière pour explorer les zones plus profondes et plus sombres.

Si le résultat est assorti d'une réussite spéciale, il a trouvé l'un des articles marqués d'un astérisque dans la liste ci-dessous, sous réserve de ses besoins et à la discrétion du Gardien. Si le test de *Volonté* est réussi, mais sans réussite spéciale, ce dernier trouve l'un des articles non marqués d'un astérisque ou une autre babiole utile – des allumettes, une lampe à pétrole, une baïonnette, etc. Si le test échoue, les personnes qui se trouvent dans le secteur sont attaquées par l'un des adversaires suivants, choisi par le Gardien : 1D6 Soldats-crâne, 1D6 Hommes aux Masques à gaz, une Chenille des Tranchées, le Gaz Fantôme, ou un obus d'artillerie. Ces événements sont décrits dans la section **Rencontres** p. 128 (la Chenille des Tranchées est pour sa part abordée dans la section similaire de la Nuit Trois p. 145).

Articles trouvés

- * Fusil militaire M1917 et 3D10 balles
- * Pistolet lance-fusées et 2D6 fusées éclairantes
- Casque en acier
- Capote
- Pansements
- Masque à gaz
- Matraque de tranchée
- * Grenades (1D4 +1)
- * Revolver calibre .45 et 3D10 balles
- Périscope
- Coupe-câbles
- Couteau de tranchée
- * Fusil automatique Browning et 1D3+1 chargeurs pleins
- * Mortier et 1D6+1 munitions

Événements d'atmosphère

1. Bien que ce soit la nuit, plusieurs dizaines de corbeaux se perchent sur les fils de fer barbelés, se nourrissant des cadavres qui y sont accrochés. Ils lancent un regard furieux au passage des investigateurs.

2. Les investigateurs traversent un champ jonché de soldats morts des deux côtés. Comme ils passent, les morts se mettent à parler, évoquant leur vie, leur famille restée au pays, se plaignant de l'obscurité : « J'ai tellement mal, pourquoi est-ce que je ne suis pas au Ciel ? ». Tout cela implique une perte de Santé Mentale de 1/1D3 points. Un test de *Langue : alle-*

partie de l'éclat d'obus dépassant de ton épaule est en réalité une mâchoire humaine. (L'investigateur subit 1D3 point de dégâts et perd 1/1D3 SAN)

11 - *Une grenade explose à quelques mètres. Tu es projeté à terre et tu es sonné.* (L'investigateur reste allongé à terre pour les 1D3 prochains rounds et subit 1D6 points de dégâts)

12 - *Tu trébuches dans une bobine de fil de fer barbelé, t'accrochant à ses pointes.* (L'investigateur, subissant d'abord 1D3 points de dégâts, peut soit :

A) se libérer d'un coup sec, ce qui nécessite un test d'*Agilité* accompagné d'une réussite spéciale. Un échec indique qu'il reste piégé et doit effectuer au prochain round un test de *Volonté* ou relancer les dés sur cette Table avec un modificateur de +2,

ou :

B) Sortir en se tortillant de sa capote prise au piège, en l'abandonnant ainsi que sa valeur de protection. Effectuer un test de *Volonté* au prochain round, ou relancer les dés sur cette Table avec un modificateur de +1,

ou :

C) Passer 3 rounds à se libérer au moyen d'un coupe-câble (s'il en a un). Effectuer un test de *Volonté* chaque round ou relancer les dés sur cette Table sans modificateur.

13 et + - *Une balle perdue t'érafle.* (L'investigateur subit 1D6 points de dégâts)

Modificateurs

Se cacher dans un abri :	-2
Tirer depuis un abri :	-1
Allongé, ou rampant à ciel ouvert :	0
Charger :	+1
Se tenir debout à ciel ouvert :	+2



Option facultative pour gérer la Santé Mentale dans la Guerre de la nuit

La section qui suit est une variation sur les règles normales de la folie pour les investigateurs. Lorsque l'un d'entre eux perd 1/5e de sa Santé Mentale actuelle, plutôt que de déterminer pour lui une séquelle psychologique, le Gardien peut à la place faire en sorte que cet investigateur souffre de l'un des Effets Cauchemardesques tirés de la Table suivante, inspirée des règles *Les Contrées du Rêve* (reprises dans *L'Appel de Cthulhu*, livre de base p. 201, 30e anniversaire p. 301). Certains sont des hallucinations subies par l'investigateur ébranlé mentalement, tandis que d'autres l'affectent physiquement. Leur durée est en grande partie laissée à l'appréciation du Gardien.

Effets Cauchemardesques de la Guerre de la nuit

Lancer 1D10 ou choisir selon les cas :

1. L'arme de l'investigateur s'enraye ou se retrouve à court de munitions. Une arme de corps à corps peut être lâchée ou perdue.

2. L'investigateur s'enfonce dans la boue, ou est déjà bloqué dedans. Un test de *Puissance* assorti d'une réussite spéciale (un test par round) est nécessaire pour qu'il parvienne à en sortir, bénéficiant éventuellement du bonus cumulé des autres camarades qui apportent leur aide. Toutes ses compétences physiques sont divisées par deux jusqu'à ce qu'il soit libéré.

3. Un fil de fer barbelé glisse lentement sur le sol et finit par piéger l'un des membres de l'investigateur, le blessant et lui infligeant 1D3 points de dégâts. Il doit être libéré avec un coupe-câble ou en réussissant un test d'*Agilité* assorti d'une réussite spéciale (un test par round). Tant qu'il est pris au piège, le personnage est au 1/5 de sa DEX normale.

4. Un homme mort ou en train de mourir sur le champ de bataille saisit soudain l'investigateur par la cheville ou le bras et dit... quelque chose. Ce peut être un avertissement, une malédiction, une phrase liée à un autre sujet, ou un propos totalement incohérent. Seul l'investigateur affecté entend cette parole énigmatique.

5. Si le choc psychologique a été provoqué par la vue d'un ennemi, l'investigateur fuit en proie à la terreur pendant quelques instants, trouvant refuge dans un cratère, derrière un talus, etc. – pour, lorsqu'il se retourne, retrouver le même ennemi en train de l'attendre.

6. L'investigateur voit la montagne anthropomorphique tourner vers lui son regard torve, ses yeux le dardant soudain d'un éclat semblant sortir de vastes projecteurs, l'éblouissant pendant plusieurs secondes et le suivant pendant plusieurs autres. Seul l'investigateur affecté a cette hallucination.



mand réussi permet de noter que les soldats ennemis disent des choses tout à fait semblables.

3. Les morts peuvent parler tout au long de ces cauchemars. Ils peuvent être retrouvés accrochés à du fil de fer barbelé, ou gisant dans la boue, un trou d'obus ou une tranchée. Ils peuvent lancer des avertissements, proposer des indices énigmatiques, ou maudire les vivants et se moquer d'eux.

4. Des fusées éclairantes strient le ciel, baignant le paysage d'une sinistre lumière pâle. Tout investigateur effectuant un test de *Trouver Objet Caché* aperçoit l'immense forme noire d'une montagne éloignée émergeant du champ de bataille. Toute personne qui la repère et réussit un test de *Volonté* assorti d'une réussite spéciale remarque que cette forme sombre ressemble à un homme lançant un regard furieux sur la dévastation, ce qui entraîne pour elle une perte de 0/1 points de Santé Mentale.
La montagne menaçante est le fruit de l'inconscient de McKenna, une vision de son père méprisant qu'il n'a jamais été en mesure de contenter.

5. Pendant que les investigateurs pataugent dans un secteur boueux, un test d'*Écouter* révèle le bruit d'un grognement sourd. Sous leurs pieds, à moitié enfouis dans la boue, de nombreux cadavres gémissent pendant que les vivants leur marchent dessus. Être témoin de cette scène coûte 0/1D3 points de Santé Mentale. Les morts sont dépourvus d'esprit et ne seront d'aucun secours.

6. Dans un grand cratère créé par un obus d'artillerie se trouve une douzaine de croix de fortune, dont certaines sont à moitié immergées dans la profonde mare en son centre.

7. Un investigateur trébuche sur quelque chose qui est enfoncé dans la boue – une croix affaissée. Le groupe d'investigateurs se rend compte qu'il se trouve au beau milieu de centaines de croix alignées dans un cimetière de fortune. Si le Gardien le souhaite, les morts peuvent se mettre à chuchoter et à gémir, comme dans le champ de cadavres ci-dessus (n° 2), ce qui implique pour les investigateurs une perte de 1/1D3 points de Santé Mentale.

8. Avec un test d'*Écouter*, un investigateur entend une échauffourée à proximité. En scrutant par dessus le rebord d'un cratère, les investigateurs aperçoivent plus loin une clairière remplie de formes rampantes qui s'agitent. En se rapprochant, en effectuant un test de *Trouver Objet Caché*, ou en éclairant l'endroit au moyen d'une fusée, ils voient des dizaines de membres sectionnés, de parties du corps et d'organes mutilés qui luttent dans la boue – toujours en guerre malgré l'absence d'une intelligence pour diriger leur haine. Cette vision provoque une perte de 1/1D4 points de Santé Mentale.

9. Si le Gardien le souhaite, il peut donner aux investigateurs une vision fugace du Colosse de Cadavres (voir « Nuit Deux : Poursuite de la Guerre de la nuit » p. 138) en train de traverser à distance le champ de bataille. Un test de *Trouver Objet Caché* permet d'apercevoir brièvement quelque chose d'éclairé à travers le

champ de bataille, une chose qui semblait marcher comme un homme, mais de plusieurs étages de haut. La perte de Santé Mentale est de 0/1 point pour avoir saisi ce bref aperçu d'un titan inconnu.

10. Les investigateurs sont flanqués de part et d'autre de plusieurs dizaines de soldats alliés marchant en silence en direction des lignes ennemies. Ils ignorent complètement les investigateurs, ne s'arrêtant ni ne leur parlant alors qu'ils poursuivent sans relâche leur marche en avant. Plus tard, au cours de ce même rêve, les investigateurs entendront au loin les pas traînants d'un groupe massé. Ce sont apparemment les mêmes hommes, avec seulement un nombre légèrement réduit. Leurs corps et leurs visages sont maculés de crasse et de sang et, ici et là, un soldat arbore une terrible blessure. Encore une fois, ils n'accordent aucune attention aux investigateurs. La perte de Santé Mentale pour voir cette force militaire épuisée et délabrée est de 0/1 point.

La tente médicale

Il s'agit du premier événement prolongé auquel les investigateurs ont à faire face au cours du premier rêve de la Guerre de la nuit, peu de temps après la première charge ou après avoir géré un ou deux événements d'atmosphère décrits ci-dessus. Une nouvelle fois, les investigateurs tombent sur une zone de tir, ce qui les oblige à effectuer 1D4 tests de *Volonté*, chaque échec nécessitant un test sur la TADEM. Atteignant un abri, ils sont protégés de l'explosion massive d'un obus qui pulvérise les quelques forces alliées à proximité. Deux soldats alliés soutenant une civière tombent dans l'abri des investigateurs. La tête de l'un d'entre eux a été cisaillée par le souffle, l'autre n'a étrangement aucune marque. Tous deux sont néanmoins morts et cette vision exige une perte de 0/1D3 points de Santé Mentale. L'homme allongé sur la civière roule dans la boue, gémit, aperçoit les investigateurs et dit d'une voix rauque : « La tente médicale… la lumière… emportez-moi… vers la lumière… ». L'homme sombre dans l'inconscience et, s'ils l'examinent, les investigateurs constatent qu'il est blessé à l'épaule et au ventre.

Si nécessaire, autorisez les investigateurs à effectuer un test d'*Intuition* afin de réaliser que la tente médicale dont l'homme parle est éclairée. Des tests de *Trouver Objet Caché* permettent de distinguer à distance une faible lumière jaunâtre, en direction des lignes ennemies. Si le résultat du test est une réussite spéciale, cet investigateur a vu une lumière différente, blanche et indistincte sur une élévation située derrière eux, dans la direction opposée.

Si les investigateurs transportent le blessé en direction de la lumière jaunâtre, demandez au moins une nouvelle série de 1D4 tests de *Volonté*, chaque échec nécessitant un test sur la TADEM. Après que les investigateurs ont parcouru une certaine distance dans cette direction, l'homme allongé sur la civière se réveille. « Qu'est-ce que vous… faites ? », demande-il. S'ils lui disent qu'ils se dirigent vers la lumière, l'homme regarde fixement et avec horreur dans la direction de la lumière jaune. « Non ! », crie-t-il. « Pas cette lumière-là ! C'est là que sont les Hommes aux Masques à Gaz ! Non ! La lumière blanche ! Emmenez-moi… vers la lumière blanche ! » Il s'évanouit à nouveau. Si les investigateurs ont eu jusqu'à présent la vie facile, demandez une nouvelle série de 1D4 tests de *Volonté* afin de leur éviter d'avoir à lancer les dés sur la TADEM ; sinon, laissez-les atteindre la lumière blanche sans incident sérieux.

Alors qu'ils se rapprochent de la zone éclairée par une lumière blanche, tout investigateur vivant à Kingsport ou qui a passé là-bas



7. Si c'est un ennemi qui a provoqué le choc psychologique, cette entité choisit désormais l'investigateur affecté pour ses attaques ou autres intentions.

8. L'investigateur se retrouve soudain seul, transporté dans une autre partie du champ de bataille, loin de ses compagnons. La distance est laissée à la discrétion du Gardien, ainsi que le temps qu'il lui faut pour rejoindre ses amis.

9. L'investigateur se glisse dans un cratère profond ou une courte tranchée dont les bords boueux sont trop lisses et trop raides pour pouvoir facilement l'escalader. À moins que ses compagnons ne soient en mesure de lui porter secours, l'investigateur doit tester sa *Volonté* avec une réussite critique (un test par round) pour s'échapper. Des créatures ennemies poursuivent avec une grande ardeur l'investigateur piégé.

10. L'investigateur affecté regarde autour de lui et voit tous ses compagnons étendus morts, peut-être massacrés par les monstres qui ont causé ce choc psychologique. Aucune secousse, quelle que soit sa brutalité, ne parviendra à réveiller ceux qui sont tombés – ils sont morts. L'investigateur peut être tellement ébranlé par cet effet qu'il peut avoir envie de mettre fin à ses jours de suite, ou même après qu'il se soit éloigné de ses amis « morts ». Encore une fois, il s'agit d'une hallucination qui affecte uniquement l'investigateur devenu fou.

plus de quelques jours, et qui peut réussir un test d'*Intuition*, voit que la tente d'hôpital se trouve sur une élévation qui, pour une raison quelconque, lui rappelle le Congregational Hospital au sommet de Central Hill dans la Cité des brumes. À l'approche de la tente, qui fait presque la taille d'un cirque, les investigateurs entendent des cris et des gémissements provenant de l'intérieur. Dehors, un homme décharné vêtu d'un tablier sanglant pose sa cigarette et fait signe aux investigateurs et à leur blessé d'entrer.

La tente abrite des dizaines lits de camp occupés par des hommes, ou des parties d'hommes, tous couverts de sang, dont beaucoup ont des membres absents, certains tenant leurs entrailles de leurs deux mains, d'autres ayant le crâne fracassé et montrant des cerveaux qui ont giclé de l'intérieur, certains avec des visages perforés par de grands éclats d'obus. Toute personne pénétrant dans la tente d'hôpital perd 1/2D3 points de Santé Mentale pour la vision de cette masse humaine déchiquetée. Une poignée d'hommes las, aux vêtements et aux mains tachés de sang, se déplacent parmi les blessés gémissants et hurlants, leur administrant des injections de morphine d'une main et ayant presque tous une cigarette à la bouche ou dans l'autre main. Dans un coin éloigné, des hommes portant des masques et revêtus de tabliers travaillent avec un scalpel et une scie, provoquant les cris des hommes qu'ils essayent de sauver. Dans un autre coin, un homme en proie à l'agitation aboie dans un téléphone de campagne : « Quoi ? Ainsi, vous dites à l'Ouest ? Allez au diable ! » et repose le combiné d'un geste violent.

Deux hommes en tablier prennent le blessé aux investigateurs et un autre les invite d'un geste dans un coin où café et sandwiches les attendent. Là, d'autres hommes tachés de sang fument dans un silence sinistre. Un test d'*Intuition* permet de repérer plusieurs récipients contenant de l'éther à portée de main de ces médecins fumeurs. Avertis du danger, les hommes sourient d'un air las. « Si ce n'est pas l'éther, ce sera probablement un obus perdu qui nous aura. Que ce soit par l'un ou par l'autre, nous ne serons plus parmi cet enfer », répond l'un d'entre eux, puis ils retournent à leur cigarette. Ils peuvent être amenés à poursuivre la conversation, mais ont peu de choses pertinentes à raconter aux investigateurs. Interrogés sur les Hommes aux Masque à Gaz, les médecins leur répondent que ce sont des types portant des masques qui collectent des corps – vivants et morts – et les utilisent pour créer d'autres eux-mêmes – ou peut-être pire, même si personne ne le sait avec certitude. Interrogés sur les éléments surnaturels rencontrés, les médecins se contentent de dire : « Certains rentrent chez eux quand ils se font tuer là-bas. Certains vont au ciel, d'autres en enfer. Mais quelques-uns… quelques-uns ne le font pas. Ils restent ici pour continuer le combat. Et ce sera ainsi jusqu'à ce que le dernier d'entre nous meure. »

Les investigateurs blessés peuvent être soignés ici, regagnant 1D6 Points de Vie des mains de ces médecins aguerris. Cependant, si les investigateurs s'attardent trop longtemps, le Gardien doit faire en sorte que des obus commencent à tomber, en se rapprochant toujours plus près de la tente. À moins que les investigateurs ne comprennent cette indication et fuient les lieux, ils sont pris dans un souffle titanesque quand un obus finit par éclater à côté de la tente, enflammant l'éther et générant une terrible explosion. Toute personne encore présente à l'intérieur de la tente subit 6D6 points de dégâts ; quiconque s'est échappé de justesse encaisse encore 2D6 points de dégâts.

Rencontres

La plupart des rencontres qui suivent reflètent les souvenirs déformés et les craintes les plus sombres créés par le cerveau endommagé de McKenna. Notez que toutes ces créatures n'ont pas besoin d'être rencontrées durant la première incursion des investigateurs dans un cauchemar de la Guerre de la nuit. Deux cauchemars supplémentaires les attendent encore, il n'y a donc aucune urgence pour introduire immédiatement toutes ces horreurs en jeu.

Les Soldats-crâne

Parmi les combattants les plus fréquemment rencontrés sur les champs de bataille de la Guerre de la nuit, les Soldats-crâne sont des soldats morts-vivants vêtus de

Les Soldats-crâne

combattants morts

		n° 1	n° 2	n° 3	n° 4	n° 5	n° 6	n° 7	n° 8	n° 9	n° 10
FOR	3D6	10	8	13	9	9	11	5	4	13	12
CON	3D6	12	14	17	11	13	13	11	7	12	7
TAI	2D6+6	13	12	10	10	12	16	15	16	12	15
INT	3D6	11	12	5	8	6	18	11	12	18	11
POU	3D6	8	12	11	10	14	13	7	10	5	9
DEX	3D6	9	13	7	12	6	12	15	14	12	13
PV		13	13	14	11	13	15	13	12	12	11

Mouvement : 8
Impact : +0

Compétences
Écouter 35 %
Trouver Objet Caché 35 %

Combat
• Baïonnette au fusil 35 %
Dégâts 1D8+1 + Impact
• Fusil M1917 .30–06 35 %
Dégâts 2D6+4

Protection
1 point dû à l'habillement épais

Perte de SAN
0/1D3 points

l'uniforme des États-Unis, de la Grande-Bretagne, de la France, de l'Allemagne, ou autres. Indépendamment de l'uniforme qu'ils portent, les Soldats-crâne considèrent tous les soldats vivants comme leurs ennemis et les attaquent à vue. Ils peuvent être fraîchement morts, squelettiques, ou quelque chose entre les deux, avec souvent des membres absents et de nombreuses blessures, et la plupart ont des crânes à la place de la tête. Ils sont totalement silencieux, ne respirent, ne parlent, ou ne crient jamais, même lorsqu'ils sont blessés. Si un Soldat-crâne réussit un test d'*Intuition* assorti d'une réussite spéciale, il peut tirer avec son fusil ; sinon, il charge avec sa baïonnette.



Les Hommes aux Masques à Gaz

Les Hommes aux Masque à Gaz sont semblables aux Soldats-crâne, en ce sens que ce sont des ennemis courants et relativement faibles. Eux aussi peuvent être croisés revêtus de n'importe quel uniforme, mais ils portent également un masque de flanelle à l'ancienne ou les nouveaux masques à gaz avec respirateur « à petite boîte », qui leur donnent un aspect effrayant : un museau, des yeux exorbités, et une allure féroce. Les Hommes aux Masques à Gaz servent le Gaz Fantôme, pour qui ils se procurent des corps de soldats fraîchement tués, qu'ils brûlent alors dans de grands feux afin de nourrir le Gaz. Les investigateurs peuvent rencontrer les Hommes aux Masque à Gaz sur le champ de bataille en train de porter des brancards chargés de leurs proies, en les prenant par erreur pour leurs compagnons – à leur horreur ultérieure lorsque les Masques se retourneront contre eux pour les attaquer. Comme un Soldat-crâne, un Homme au Masque à Gaz peut tirer avec son fusil s'il réussit un test d'*Intuition* assorti d'une réussite spéciale. Sinon, il se précipite avec sa baïonnette.

Les Choses des Cratères

Les Choses des Cratères vivent sous la boue et l'eau accumulées au centre de cratères d'obus et on n'en rencontre habituellement qu'une seule à la fois. Elles ont l'apparence de soldats humains gisant, affaiblis et blessés, à moitié submergés dans l'eau et la boue. En réalité, leurs extrémités inférieures se terminent par deux épais tentacules dont elles se servent pour s'ancrer dans la boue tandis qu'elles tirent leur proie sous la surface afin de les consommer. Elles attaquent en attirant par la ruse leur cible à portée de bras, puis les saisissent et essayent de les entraîner sous la surface, enserrant leur proie sous la boue et l'eau.

Le Gaz Fantôme

Le Gaz Fantôme est un nuage terrifiant de gaz moutarde animé par les esprits des morts. Il a l'apparence d'un grand nuage de fumée vert-jaunâtre dans lequel apparaissent et disparaissent des visages fantomatiques. Le Gaz Fantôme émet un sifflement constant, mais léger, comme une exhalaison rauque tandis qu'il glisse au-dessus du sol dévasté. Il attaque en engloutissant sa proie et en l'étouffant de ses vapeurs empoisonnées. Il est également alimenté par ses serviteurs, les Hommes aux Masque à Gaz, qui brûlent les corps des soldats morts afin que le Gaz Fantôme puisse les absorber.

L'artillerie

Le champ de bataille dévasté fait de temps en temps l'objet d'attaques de tirs d'artillerie tombant négligemment aussi bien en terrain ennemi qu'allié. Lorsque ces obus commencent à pleuvoir, les investigateurs doi-

Les Hommes aux Masques à Gaz, combattants maléfiques

		n° 1	n° 2	n° 3	n° 4	n° 5	n° 6	n° 7	n° 8	n° 9	n° 10
FOR	3D6	11	8	10	15	11	10	9	7	13	12
CON	3D6	5	11	14	12	9	10	12	8	7	12
TAI	2D6+6	15	14	12	14	13	11	16	14	14	13
INT	3D6	11	9	8	12	13	12	15	8	9	10
POU	3D6	11	10	7	11	12	5	16	10	9	9
DEX	3D6	10	9	11	14	10	11	10	8	14	12
PV		10	13	13	13	11	11	14	11	11	13

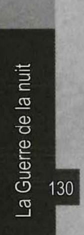
Mouvement : 8
Impact : +0

Compétences
Écouter 30 %
Trouver Objet Caché 30 %

Combat
• Baïonnette au fusil 45 %
Dégâts 1D8+1 + Impact
• Fusil M1917 .30–06 30 %
Dégâts 2D6+4

Protection
1 point dû à l'habillement épais

Perte de SAN
0/1D4 points



vent courir à la recherche d'un abri pour sauver leur peau. Le tir de barrage est annoncé par un terrible hurlement pendant que les obus déchirent l'air en direction de leurs cibles. Un vétéran identifie instantanément ce bruit, tandis que les autres ont besoin d'un test d'*Intuition* pour comprendre le péril à venir. Quiconque saisit la signification des hurlements d'obus doit effectuer un test de Santé Mentale (perte 0/1 point). Les premiers obus tombent à 1D8x20 mètres des investigateurs. Le bombardement dure 1D6 rounds au cours desquels, à chaque round, les obus pilonnent à une vingtaine de mètres plus près que le dernier tir de barrage, explosant peut-être juste derrière eux. Les investigateurs qui se jettent dans un cratère ou une tranchée sont suffisamment protégés pour leur permettre d'effectuer un test de *Volonté* à chaque round afin d'éviter tout dommage, même s'ils peuvent se retrouver couverts de terre ou même partiellement enterrés par les explosions. Si le test est raté, l'investigateur subit 1 point de dégâts par tranche de 5 points supérieur à sa compétence de *Volonté*. Une maladresse signifie que l'obus atterrit juste sur lui, le tuant instantanément. Si le Gardien le souhaite, les investigateurs peuvent trouver une tranchée suffisamment profonde pour les protéger complètement du bombardement. Toute personne surprise sans avoir trouvé d'abri subit les dégâts complets de l'obus qui explose : 10D6 dans un rayon de deux mètres, 9D6 dans un rayon de quatre mètres, 8D6 dans un rayon de six mètres, et ainsi de suite.

Le cauchemar prend fin

Le Gardien devrait donner aux investigateurs la possibilité d'explorer une partie du paysage dévasté de la Guerre de la nuit, tout en faisant face à plusieurs rencontres mineures différentes et au moins à deux ou trois rencontres de combat avant que le cauchemar arrive enfin à un terme libérateur.

La fin du cauchemar débute par un bombardement d'artillerie à quelque distance, pour le moment sûr par rapport à l'endroit où se trouvent les investigateurs. Pendant plusieurs minutes, les obus tombent en sifflant et explosent dans la boue. Le dernier obus de ce genre atterrit à proximité, provoquant un violent tremblement de terre qui jette les investigateurs sur le sol boueux et continue à gronder alors même que les obus ont cessé de tomber. Se remettant debout, les investigateurs voient la boue bouillonner et se soulever dans le cratère laissé par l'obus. Soudain, la boue au centre du cratère s'affaisse, puis s'effondre en un gigantesque entonnoir qui menace d'engloutir les investigateurs. Alors qu'ils fuient, le sol derrière eux continue de s'effondrer dans la fosse béante. Chaque investigateur doit lancer 1D100. Le Gardien lit ensuite aux investigateurs les informations qui suivent, en commençant par celui qui a obtenu le résultat le plus élevé et en poursuivant la liste en descendant. Le Gardien devra peut-être improviser ou modifier un passage existant s'il y a plus de quatre investigateurs encore présents à ce stade.

1. *Tournant le dos au cratère et te mettant à courir, tu glisses et tu tombes, dégringolant sur le bord en pente directement vers l'entonnoir béant. La terre tombe à tes pieds tandis que tu essayes de remonter tant bien que mal vers le sommet du cratère. Mais en vain…* (Lire la suite si un de ses camarades lui porte secours :) *Tu saisis sa main juste au moment où le sol s'effondre sous tes pieds. Malheureusement, cette action vous a tous les deux condamnés, car ton poids attire avec toi ton ami pris de désespoir dans l'abîme…*



Gaz Fantôme, prédateur spectral

CON	N/A	Endurance	N/A
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	N/A	Puissance	N/A
TAI	54	Corpulence	99 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées
Impact Non applicable
Points de Vie 54
Mouvement 6

Compétences
Sentir la vie 55 %

Combat
• Asphyxie – test en opposition du POU de la victime contre le POU du Gaz sur la Table de Résistance et, en cas de succès du Gaz, la victime perd 1D6 Points de Vie dont la moitié sont ajoutés aux TAI/PV du Gaz.

Protection
Les armes normales et le froid n'affectent pas le Gaz Fantôme. Le feu lui inflige des dégâts normaux. L'attaquer avec une torche (compétence normale d'*Armes blanches : armes de mêlée*) lui inflige 1D6 points de dégâts. Un pistolet lance-fusées lui inflige les dégâts normaux, de même que les explosifs.

Perte de SAN
1/1D8 points

Les Choses des Cratères
combattants furtifs

	n° 1	n° 2	n° 3	n° 4	n° 5	n° 6	n° 7	n° 8	n° 9	n° 10	
FOR	4D6	16	13	16	8	12	9	14	9	15	20
CON	2D6+6	13	10	16	15	11	11	17	15	18	10
TAI	2D6+8	15	16	16	10	13	14	15	15	11	15
INT	3D6	15	10	10	4	9	7	11	14	4	16
POU	3D6	8	9	12	5	8	12	11	15	10	10
DEX	2D6	7	5	8	6	10	4	2	7	11	8
PV		14	13	16	13	12	13	16	15	15	13

Mouvement : 4
Impact : +2

Compétences
Apparaître humain 65 %

Combat
• Saisir (x2 bras-tentacules) 45 %
Dégâts 1D4 chacun.
Si les 2 attaques réussissent, la Chose tire de force sa victime dans l'étreinte de l'un de ses tentacules, lui infligeant 1D8 points de dégâts chaque round qui suit, à moins que la victime ne parvienne à échapper de l'étreinte en remportant un test en opposition de sa FOR contre la FOR de la créature sur la Table de Résistance.

Protection
2 points de peau caoutchouteuse.

Perte de SAN
1/1D4 points



2. Tu essayes de courir, mais la boue s'accroche à tes bottes et tu tombes pendant que le sol continue à s'enfoncer derrière toi. Tu saisis un piquet de fils de fer barbelés et t'accroches à lui pour sauver ta chère vie, mais il n'y a plus alors que du vide en dessous de tes pieds et tu restes ainsi suspendu au-dessus de l'abîme. La terre autour de toi continue de s'effondrer dans l'entonnoir et tu t'enfonces de plus en plus profondément dans le trou béant. Quelque chose tombe et passe devant toi – un soldat mort-vivant dont la chair ressemble à celle d'une momie. Il te saisit dans sa chute, t'arrachant du piquet et vous plongez tous les deux dans l'obscurité…

3. Malédiction – tu t'es pris la jambe dans du fil de fer barbelé. La terre se dérobe derrière toi, puis sous tes pieds. Tu te retrouves suspendu la tête en bas dans le trou se creusant toujours plus. Luttant pour lever les yeux, tu aperçois maintenant le sommet de la fosse incroyablement loin au-dessus de toi. Ensuite, juste au moment où tu tombes dans l'obscurité finale, tu vois quelque chose d'autre chuter dans la fosse, quelque chose ressemblant à un homme, mais trop grand pour être un homme. La dernière chose que tu entends est ton propre cri…

4. Tu aperçois plus loin un solide éperon rocheux – si seulement tu pouvais l'atteindre. Tu entends derrière toi le sol boueux s'effondrer dans un grand fracas, mais tu finis par atteindre le rocher et te retournes pour regarder en arrière. Sur des centaines et des centaines de mètres, l'entonnoir de boue est en train de dévorer tout le champ de bataille. Tu vois des formes – certaines humaines, d'autres non – tomber dans l'abîme grandissant. Les fils de fer barbelés, puis les barricades, puis les tranchées, puis les ruines, puis les cratères, tout disparaît dans sa gueule béante. Il finit par atteindre ton éperon rocheux et tu regardes le trou noir en-dessous de toi. De quelque part dans ce vaste cratère provient le son de milliers d'hommes hurlant et, se profilant au loin, une énorme forme humanoïde qui lutte dans la boue avant de tomber elle aussi, dans la gueule sombre du cratère, dans un mouvement interminable. Elle disparaît de ton regard, ton piton rocheux bascule, et toi aussi tu tombes, tu tombes, tu tombes…

Jour Deux : Le réveil

Le lendemain matin, après leur réveil, les investigateurs doivent effectuer un test d'*Intuition* pour se rappeler leur rêve dans son intégralité. Ceux qui le ratent n'ont que de vagues souvenirs de certaines parties du rêve, ayant oublié des détails et des incidents particuliers. Le Gardien doit maintenant réduire de moitié la perte totale de Santé Mentale de chaque investigateur et l'appliquer aux personnages alors qu'ils se persuadent que leurs terreurs de la nuit n'étaient qu'un très mauvais rêve, très réaliste. À noter que, comme ce cauchemar a duré plusieurs heures de temps de jeu, un investigateur perdant 1/5e de son total de Santé Mentale de départ ne conserve pas de séquelle psychologique à la suite de cette épreuve.

Souvenirs du Jour Un

Le Gardien doit maintenant décrire les événements qui ont mené à ces terribles cauchemars de la Guerre de la nuit – en particulier les événements du Jour Un. Ils apprennent maintenant que, la veille, l'un de leurs camarades investigateur a été soudain affligé d'une blessure ou d'une maladie



alors qu'il se trouvait dans la ville côtière de Kingsport. Les autres investigateurs lui ont ensuite rendu visite au Congregational Hospital. Au cours de cette visite, un investigateur, en réussissant un test d'*Écouter* ou de *Médecine* a appris en passant que le patient du lit voisin se trouvait dans le coma. En outre, toute personne effectuant un test de *Volonté* assorti d'une réussite spéciale (ou le plus bas résultat si aucun n'a réussi), se rappelle avoir entendu un employé de l'hôpital s'être plaint d'avoir mal dormi la nuit précédente en raison des cauchemars qu'il avait faits.

S'il veut modifier le rythme, le Gardien peut souhaiter maintenir l'investigateur hospitalisé et confiné dans son lit pendant l'intégralité de cette enquête, en particulier s'il est gravement blessé ou malade. En outre, il faudra sans doute plus d'une journée aux investigateurs pour s'entretenir avec toutes les personnes qui, à Arkham et à Kingsport, connaissent Willson McKenna et ses expériences de guerre.

Kingsport et son hôpital

Vraisemblablement, les investigateurs sont désormais à la recherche de la cause de leur cauchemar de guerre pénétrant, surtout quand ils se rendent compte qu'ils ont tous fait le même rêve. Au Congregational Hospital, si l'investigateur hospitalisé a pris la peine d'interroger l'infirmière au sujet de son compagnon de chambre, il lui a été répondu qu'il s'appelait Willson McKenna et était âgé de 28 ans. McKenna habite Arkham et se trouvait à Kingsport il y a deux jours lorsqu'il s'est écroulé et est tombé dans le coma. Il ne s'est pas réveillé depuis et son état continue de se détériorer. Un test de *Baratin* effectué en interrogeant l'infirmière révèle que le médecin traitant, le Dr Neuberg, dit que l'état de McKenna est « en effet très grave ». Interrogée sur les possibles cauchemars qu'elle aurait faits dernièrement, l'infirmière répond qu'elle n'en a aucun souvenir, mais mentionne qu'elle a mal dormi ces deux dernières nuits. Son amie qui travaille au ménage a mal dormi, elle aussi. Hormis le Dr Neuberg, aucun employé de l'hôpital ne sait que McKenna a servi durant la Grande Guerre.

Si l'investigateur hospitalisé réussit un test de *Volonté*, la mère de Willson McKenna, Janice, vient voir son fils. Si le résultat est assorti d'une réussite spéciale, le père de Willson, Evert, vient lui aussi. Voir la section « Enquêtes à Arkham » pour prendre connaissance des informations que les parents peuvent transmettre.

S'ils le souhaitent, les investigateurs peuvent s'enquérir auprès d'autres employés de l'hôpital à propos des cauchemars qu'ils auraient pu faire. Il y a 50 % de chances que la personne à qui ils posent la question se sente offensée et refuse de leur répondre,





20 % de chances qu'elle n'ait pas fait de cauchemar dont elle puisse se souvenir, 15 % de chances qu'elle ait mal dormi, et 15 % de chances qu'elle se souvienne vaguement de rêves étranges remplis de ténèbres, de guerre et de mort. Même à l'extérieur de l'hôpital, ils voient des gens s'assoupir ou surprennent des plaintes au sujet du manque de sommeil. Si on les interroge, ces personnes révèlent elles aussi avoir mal dormi ou avoir fait de terribles cauchemars. Cette découverte coûte aux investigateurs 0/1D3 points de Santé Mentale lorsqu'ils réalisent l'ampleur que semble prendre cette épidémie de cauchemars.

On peut trouver le jeune Dr John Neuberg à l'hôpital 60 % du temps ; sinon, il est visible à son cabinet privé dans son bureau de Back Street. Il ne discutera pas des détails de l'état de McKenna, à moins qu'il connaisse les investigateurs et ait confiance en eux. Dans le premier cas, tout ce qu'il dira est que McKenna se trouve dans le coma depuis deux jours, pendant lesquels il s'est affaibli physiquement, et que les perspectives ne sont pas bonnes. Si Neuberg fait confiance aux investigateurs, il révèle que McKenna a subi un choc neurasthénique sévère au cerveau, conséquence de l'explosion d'un obus d'artillerie durant la Grande Guerre. Le médecin de famille de McKenna, le Dr Horton Wilson, d'Arkham, a prescrit un médicament pour des maux de tête fréquents et une perte d'équilibre. Le Dr Neuberg déclare : « Il peut en avoir pour quelques jours, ou partir en quelques heures. Nous ne pouvons pas faire grand chose, sauf espérer qu'il parte de lui-même. Là encore, il a tellement souffert qu'il est peut-être préférable pour lui de simplement s'éteindre comme ça. Aucune douleur, juste mourir pendant son sommeil. » Le Dr Neuberg peut donner aux investigateurs l'adresse des parents de McKenna à Arkham et, s'ils ont gagné sa confiance, une lettre d'introduction pour le Dr Wilson.

Enquêtes à Arkham

Willson McKenna est né et a grandi à Arkham, où il réside encore aujourd'hui. Les investigateurs voudront probablement s'y rendre pour effectuer des recherches sur McKenna.

La famille McKenna

Evert et Janice McKenna vivent en compagnie de leur fils dans une étroite maison d'un étage située dans un quartier de classe moyenne inférieure sur North Sentinel Street, au sud du fleuve Miskatonic et à l'est de la ville. Evert gère le rayon des vêtements du Grand Magasin Gleason [A426] tandis que Janice travaille à la Laverie Keenan [A717] sur East College Street, non loin de leur maison dans le quartier du fleuve. Chacun peut être trouvé sur son lieu de travail pendant la journée et dans leur maison le soir.

Evert McKenna est un grand homme chauve d'une soixantaine d'années, avec un tempérament un peu aigri qui devient encore moins agréable lorsque l'on se met à parler de son fils, Willson. Evert dit que Willson n'a jamais été une personne forte, et qu'il est même revenu encore plus faible de la guerre. Selon les médecins, un obus a explosé trop près de lui, endommageant son cerveau. Hospitalisé, Willson a manqué les derniers mois de la guerre et est depuis obligé de prendre des médicaments coûteux. Evert a obtenu pour Willson un emploi à temps partiel au Grand Magasin Gleason, mais sa maladie l'empêche de travailler beaucoup. Il passe la majeure partie de son temps assis dans sa chambre, le regard dans le vide. Il n'y a pas besoin d'un test de *Psychologie* pour voir que le père McKenna est cruellement déçu par son fils et l'a peut-être toujours été. Tout investigateur qui a vu dans ses rêves de la Guerre de la nuit la silhouette de la montagne et a pu la comparer à un homme menaçant peut effectuer un test d'*Intuition* qui, s'il est couronné de succès assorti d'une réussite spéciale, lui permet de réaliser qu'Evert McKenna ressemble à la silhouette de cette montagne. Si le père McKenna est critiqué, d'une manière ou d'une autre, pour avoir rejeté son fils troublé, il met les investigateurs dehors et leur demande de ne plus revenir.

Janice McKenna est une petite femme grassouillette profondément triste, elle aussi âgée d'une soixantaine d'années. Elle est très attachée à son fils et se reproche son sort actuel. Elle avait espéré que, si Willson restait quelques jours dans la jolie ville côtière de Kingsport, il pourrait se vider la tête et son moral remonter. Au lieu de cela, elle se demande si elle ne l'a pas tué. Quand elle peut sortir, elle essaye de rendre visite à Willson, mais Evert est pour sa part réticent à voir le garçon.

Si les investigateurs le demandent à Mme McKenna, elle leur permet de voir la chambre de son fils, située dans le grenier à

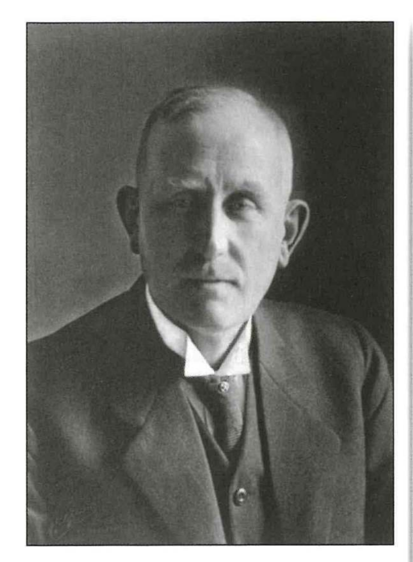
l'étroit au-dessus. En effet, dès qu'il y a plus de deux personnes, la petite pièce est déjà pleine à craquer et il y a en fait peu à voir : un lit, une commode, une armoire à penderie sans porte contenant deux costumes et des chaussures habillées, et quelques vieux livres d'histoire. « Willson aimait lire, mais il ne peut plus désormais se concentrer, cela lui donne de terribles maux de tête… », commente Mme McKenna.

Il n'y a ici aucun indice physique, mais un investigateur jetant un coup d'œil par la fenêtre aperçoit un saule dans le jardin de derrière, une vision qui ne signifie rien pour lui maintenant, mais pourra plus tard aider à retrouver McKenna sur les plaines dévastées de la Guerre de la nuit.

Si les investigateurs demandent aux McKenna des détails sur le service de leur fils durant la Grande Guerre et sur la manière dont il a reçu ses blessures, ils peuvent indiquer le peu qu'ils savent. Le régiment de Willson, le 23e Régiment des volontaires du Massachusetts, était en 1918 stationné dans le nord de la France. Willson se trouvait là depuis quelques mois seulement lorsqu'une nuit, il fut envoyé effectuer une incursion à l'intérieur des lignes ennemies. Les hommes n'étant pas revenus, ils furent considérés comme perdus. La nuit suivante, une patrouille amie découvrit Willson allongé dans un cratère, frigorifié, trempé et hébété. Ils le ramenèrent à l'intérieur de leurs lignes, où il fut envoyé vers un poste de secours qui, à son tour, le renvoya vers un service traitant les chocs traumatiques où il resta pendant plusieurs mois, jusqu'à la fin de la guerre. Quand il rentra à la maison, il avait encore des maux de tête, des vertiges et une incapacité à se concentrer, ainsi qu'une profonde aversion pour les bruits trop forts. Tout ce qu'il déclara au sujet du combat de cette nuit-là fut que tout les autres étaient morts et qu'il n'arrivait pas à comprendre comment il avait survécu, vu qu'ils étaient tous tellement plus expérimentés et courageux que lui. Les McKenna se rappellent seulement du nom de deux compagnons de peloton de Willson : August Kirke et Alan « Tol » Tolbert, tous deux d'Arkham.

Le Dr Horton Wilson, docteur en médecine

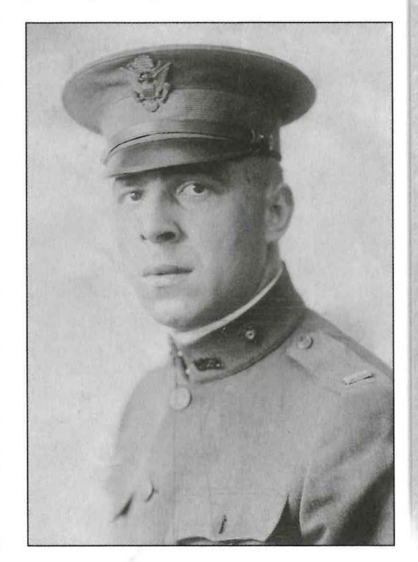
Si les investigateurs cherchent à rencontrer le médecin de famille de Willson McKenna, il ne révèle rien, à moins qu'on lui présente une lettre d'introduction rédigée pas les parents de McKenna ou le Dr Neuberg à Kingsport. Le Dr Wilson a effectué une visite à McKenna à l'hôpital de Kingsport, mais n'a rien à ajouter au diagnostic du Dr Neuberg. À moins que McKenna ne réussisse à sortir de son coma, le Dr Wilson estime que le jeune homme sera mort dans quelques jours. Il n'y a rien à faire. Mais,



étant donné la souffrance du jeune homme au cours des dix dernières années, c'est peut-être mieux pour lui. Le Dr Wilson semble profondément attristé par le sort de McKenna.

Frères d'armes ?

Les investigateurs peuvent trouver le nom d'August Kirke dans l'annuaire de la ville d'Arkham. En parlant avec lui par téléphone ou en face à face, ils découvrent qu'il est désormais lieutenant et en est très fier. Le grand, beau, et arrogant Kirke était caporal pendant la guerre et se souvient très bien de Willson McKenna. Ce n'était qu'un gosse, qui avait même peur de son ombre, dit-il aux investigateurs. Quand il est sorti pour cette dernière incursion, personne ne s'attendait à ce qu'il revienne, le pauvre petit lapin. Ils l'ont retrouvé recro-

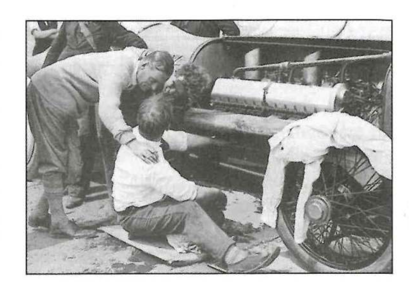


quevillé dans un trou, ayant abandonné ses compagnons à leur mort. Kirke n'a aucune preuve de cet abandon, mais comment le garçon aurait-il pu survivre autrement ? Si on le lui demande expressément, Kirke peut dessiner une carte extrêmement grossière de l'endroit où étaient situées les lignes et où McKenna a été découvert (voir **Document La Guerre de la nuit n° 1**). Interrogé pour savoir s'il y a quelqu'un d'autre dans le coin qui pourrait en dire davantage sur McKenna, Kirke suggère aux investigateurs d'essayer de parler au major Charles Hart à l'Armurerie [A216], juste à côté du Square de l'Indépendance [A218]. Faute de quoi, ils peuvent essayer le Foyer de vétérans de la vallée du Miskatonic [A601], juste à côté du terrain de sport de l'université Miskatonic. « Mais, si vous y allez, préparez-vous. Vous n'y verrez pas le genre d'hommes que vous croisez n'importe où de ce côté de l'enfer. » Interrogé sur ce qu'il veut dire par là, Kirke fronce les sourcils et ajoute : « des blessures causées par des obus, des victimes de gaz, des amputés ».

L'Armurerie de la Garde nationale

À l'Armurerie de la Garde du Massachusetts, après quelques minutes d'attente, les investigateurs peuvent voir le major Hart, un petit homme trapu tout en sueur. Il ne se souvient pas de McKenna, mais admet connaître le lieutenant Kirke et se rappelle le caporal Tolbert, un membre de la Garde nationale qui travaille actuellement comme mécanicien dans un atelier de réparation automobile. Hart peut également effectuer quelques recherches dans les archives de l'armée pour voir qui d'autre aurait pu servir avec McKenna. Il revient alors avec deux autres noms : Christopher Carnell, qui vit au Foyer de vétérans de la vallée du Miskatonic, et un certain Thomas Linche, dont l'adresse est située sur East River Street.

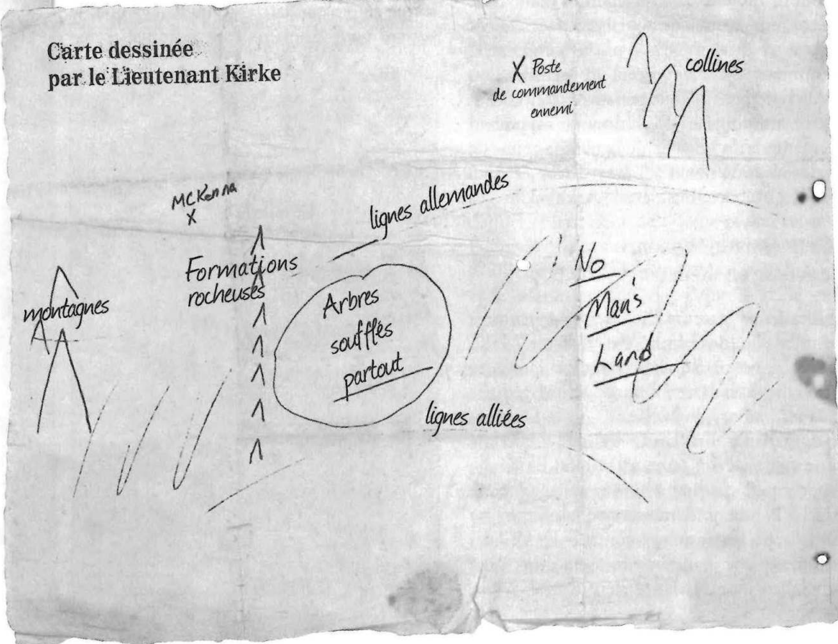
Alan Tolbert

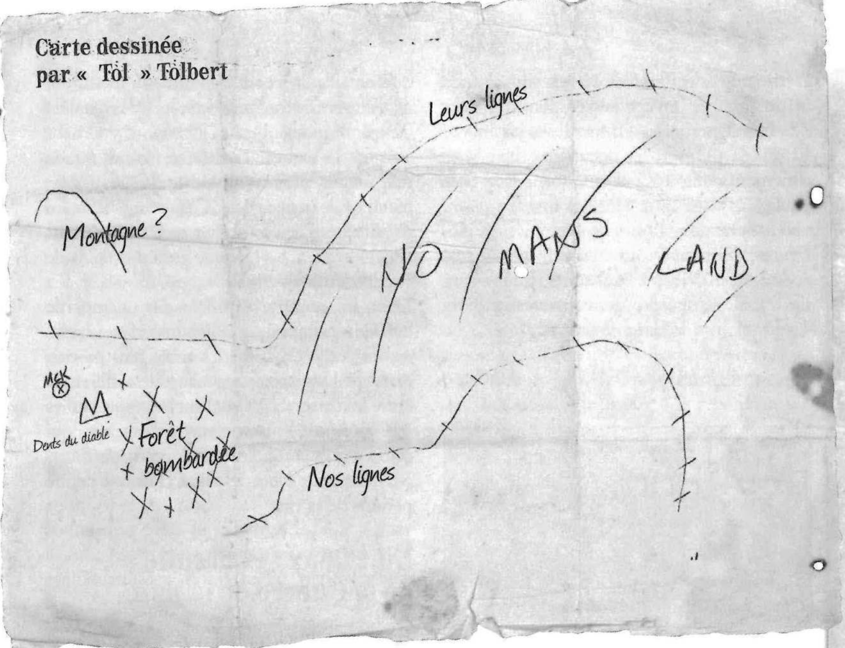


On peut trouver Alan « Tol » Tolbert à son travail dans un atelier de réparation automobile. Disposé à parler avec les investigateurs, il est heureux de trouver un bon prétexte pour faire une pause cigarette. Il se souvient de McKenna.

« À partir du moment où il a mis le pied dans la boue, le gamin a continuellement eu la vie dure. Il voulait se battre pour son pays, mais il n'était tout simplement pas fait pour ça. Il ne se déplaçait pas avec assez de rapidité pour ce fils de pute de Suydam, de sorte qu'une nuit, le salaud de lieutenant a envoyé le gosse faire une incursion dans les tranchées ennemies. Il a envoyé ce gamin inexpérimenté dans un combat

Aide de jeu - Document Guerre de la nuit n° 1 : Carte dessinée par le lieutenant Kirke





Aide de jeu - **Document Guerre de la nuit n° 2** : Carte dessinée par "Tol" Tolbert

acharné contre les Boches, dans cette putain d'obscurité ». Personne ne sait ce qui s'est alors passé, mais la nuit suivante, on a retrouvé McKenna recroquevillé dans un cratère, ayant perdu l'esprit. Personne d'autre que lui n'était revenu et le garçon était salement bousillé. Suydam a pensé que le gosse faisait peut-être semblant, mais le sang qui coulait de ses deux oreilles montra qu'il en était autrement. Ce connard de lieutenant a eu son compte quelques mois plus tard. J'aurais voulu voir sa bravoure quand on l'a ramené à l'hôpital de campagne avec une jambe et demie en moins. Au moins, il a eu la chance de continuer à vivre à peu près normalement, plutôt que d'être désormais dépendant comme ce pauvre gosse. »

Si on le lui demande, Tolbert peut donner quelques détails sur le secteur où McKenna a été retrouvé et dessiner une carte assez similaire à celle établie par le lieutenant Kirke (voir **Document La Guerre de la nuit n° 2**).

« Tol » se souvient des noms avancés par les autres, mais dit aux investigateurs qu'ils ne trouveront pas Linche à l'adresse qu'ils possèdent, « parce que la maison n'est plus là. Démolie il y a des années. Il vit aujourd'hui au Borden Arms ». Le Borden Arms [A129] est une pension d'Arkham située au 488 West High Lane.

Le Foyer de vétérans de la vallée du Miskatonic

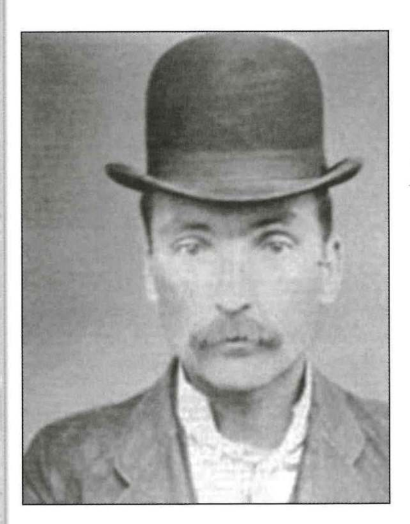
Au Foyer des vétérans de la vallée du Miskatonic, les investigateurs rencontrent, dans un hall d'entrée, une infirmière de garde qui leur demande ce qu'ils veulent. Elle a le regret de les informer que Christopher Carnell est mort dans la nuit d'avant-hier. Il était âgé de 46 ans et souffrait de problèmes respiratoires sévères consécutifs à une attaque au gaz, ainsi que de la perte de son œil gauche. Il est décédé durant son sommeil.

Pendant que les investigateurs discutent avec l'infirmière, qui se nomme Creary, deux vétérans mutilés passent au fond du couloir. L'un d'entre eux est entièrement recouvert de bandages, à l'exception d'un œil qui lui permet de se diriger, tandis que l'autre boitille sur des béquilles, l'une de ses jambes s'arrêtant juste au-dessus du genou et l'un de ses bras juste au-dessus du coude. Les investigateurs perdent 0/1 point de Santé Mentale pour cette vision terrible des soldats défigurés. Creary ne connaît personne d'autre dans l'établissement qui aurait pu servir avec McKenna. Si les in-



vestigateurs décident de tenter leur chance et de discuter avec d'autres pensionnaires de l'établissement, l'infirmière les avertit que la plupart des occupants sont horriblement défigurés par leurs blessures. S'ils persistent dans cette idée, les investigateurs voient plusieurs hommes estropiés et défigurés, dont aucun ne sait quoi que ce soit au sujet de Willson McKenna. Leur visite de l'établissement coûte aux investigateurs 1/1D3 points de Santé Mentale.

Thomas Linche



On peut trouver Thomas Linche dans sa chambre miteuse du Borden Arms, mais seulement si un investigateur réussit un test de *Volonté* assorti d'une réussite spéciale. Sinon, Linche est quelque part en train de se soûler. Il revient 1D3+1 heures plus tard, prêt à cuver son vin en piquant un bon somme. Si on arrive à le prendre sobre, Linche est d'humeur maussade, mais se révèle utile. S'il se trouve en état d'ébriété, il se montre extrêmement amer au sujet de son service durant la Grande Guerre, maudissant les officiers et leur arrogance, la bestialité des Boches et le gouvernement ingrat de ne pas prendre soin des vétérans une fois qu'ils sont rentrés chez eux, après avoir été mis en pièces par les balles, crachant du gaz moutarde et remplis dans leurs têtes de souvenirs de cette putain de guerre.

Linche dit que McKenna était un bon garçon, mais que la guerre, c'était tout simplement trop pour lui – pour toute personne d'ailleurs dotée d'une bonne âme chrétienne. Interrogé sur ce qui est arrivé au jeune soldat, il dit que le groupe effectuant l'incursion est parti, mais n'est jamais revenu. Ils ont retrouvé le gosse la nuit suivante, l'esprit brisé. Linche a essayé de réconforter le môme et de lui faire retrouver le moral, mais McKenna a continué à marmonner qu'il avait dû laisser les autres derrière, que les obus avaient commencé à tomber et qu'il s'était mis à courir comme un fou. Quoi qu'il en soit, ils l'ont renvoyé vers un hôpital de campagne pour obusite, mais n'ont vraiment rien fait là-bas, car l'armée se figurait que la plupart des victimes d'obusite faisaient semblant. Mais pas ce gosse. C'était vrai. Si on lui demande s'il a récemment rêvé de la guerre, Linche répond : « Chaque putain de nuit de ces dix dernières années ».

Si on lui montre les cartes des champs de bataille dessinées par ses camarades, Linche dit que celle de Tolbert semble plus précise, mais qu'il n'y a pas beaucoup de différences entre les cartes. S'il a bu, Linche est en larmes à la fin de son entrevue, une circonstance qui coûte aux investigateurs 0/1 point de Santé Mentale pour avoir rappelé à l'homme la pire période de sa vie.

Nuit Deux : Poursuite de la Guerre de la nuit

Encore une fois, parce qu'ils se sont trouvés à proximité de Willson McKenna dans la cité aux rêves inépuisables de Kinsgport, les investigateurs, quel que soit l'endroit où ils passent leur nuit, se mettent de nouveau à rêver de la Guerre de la nuit. Même les investigateurs tués au cours de la Nuit Un sont de nouveau entraînés dans ce deuxième rêve. S'ils essaient d'éviter le sommeil en buvant du café ou en prenant des amphétamines ou d'autres médicaments, le Gardien est vivement invité à les plonger dans de sérieuses difficultés la nuit suivante, en rendant peut-être leur dernier cauchemar beaucoup plus puissant et mortel qu'il ne l'aurait été normalement. Tout cela est laissé au jugement du Gardien, qui doit, comme la première fois, garder une trace des pertes en Santé Mentale de chaque investigateur, car ces totaux doivent être réduits de moitié une fois que le rêve se terminera.

Débuts oniriques

Les investigateurs se trouvent blottis dans la même tranchée obscure obstruée de boue que lors du précédent rêve, à nouveau vêtus de l'uniforme de la Grande Guerre et portant un équipement militaire. Le ciel est sombre, uniquement traversé de temps en temps de traînées de nuages ou de l'arc pâlot d'une fusée éclairante. Les mitrailleuses et les fusils crépitent et des obus s'écrasent dans le lointain.

Alors que les investigateurs se frayent un chemin dans le passage glissant, ils croisent trois soldats assis contre le bord de la tranchée, en train de fumer une cigarette. Si l'un des investigateurs est officier, les trois se mettent au garde à vous ; sinon, ils lèvent simplement les yeux avec indifférence. Un test d'*Intuition* peut permettre d'identifier l'un de ces hommes, Thomas Linche, faisant plus de dix ans de moins que la version pourrie par la bois-

son que les investigateurs ont peut-être déjà rencontrée à Arkham (s'ils s'entretiennent avec Linche dans le monde réel après l'avoir aperçu dans le cauchemar, il ne se souviendra pas d'eux). Si les investigateurs demandent des nouvelles de Willson McKenna, les hommes disent qu'il est parti plus tôt en patrouille et n'est toujours pas revenu. En réussissant un test de *Baratin*, les investigateurs peuvent convaincre les trois soldats de les accompagner à la recherche de McKenna et de la patrouille portée manquante. Les soldats ne reconnaissent rien sur les cartes dressées par Kirke et Tolbert, que les investigateurs peuvent avoir avec eux, mais ils peuvent diriger ou conduire les investigateurs vers le secteur approximatif où la patrouille disparue a été vue se diriger pour la dernière fois.

Remarque pour le Gardien : Si le soldat Linche est tué au cours de ce rêve, il meurt également dans la vie réelle, victime d'une crise cardiaque provoquée par l'alcoolisme et le terrible stress de ce cauchemar. En ce cas, chaque investigateur perd 0/1D3 points de Santé Mentale pour avoir peut-être accéléré la mort de cet homme.

Événements et rencontres

Le Gardien doit consulter la liste des Rencontres et Événements d'atmosphères de la Nuit Un afin de mettre en place le récit du trajet des investigateurs à travers le champ de bataille de ce deuxième cauchemar. Quelques rencontres supplémentaires sont décrites ci-dessous, avec quelques variantes par rapport aux éléments du premier rêve. Et, comme la première fois, le Gardien est invité à l'occasion à faire traverser aux investigateurs des zones de tir, chacune nécessitant 1D4+1 tests de *Volonté* et chaque échec entraînant un jet de dés sur la TADEM. Le Gardien devrait également introduire de nouveaux soldats et permettre la recherche de matériel tel que décrit dans la Nuit Un.

Les investigateurs peuvent avoir en leur possession les cartes grossières indiquant l'endroit où Willson McKenna a été retrouvé, mais, en raison de la nature fluide du champ de bataille de la Guerre de la nuit, l'identification des points de repère sur ces cartes est difficile. Ils auront peut-être besoin d'aller chercher de l'aide auprès d'autres personnes présentes dans le rêve afin de localiser ces points de repère, ou utiliser une autre méthode qui leur permettra de retrouver le jeune soldat disparu. Comme auparavant, ces sources d'information et méthodes pour retrouver McKenna sont discutées ci-dessous.

La tente médicale

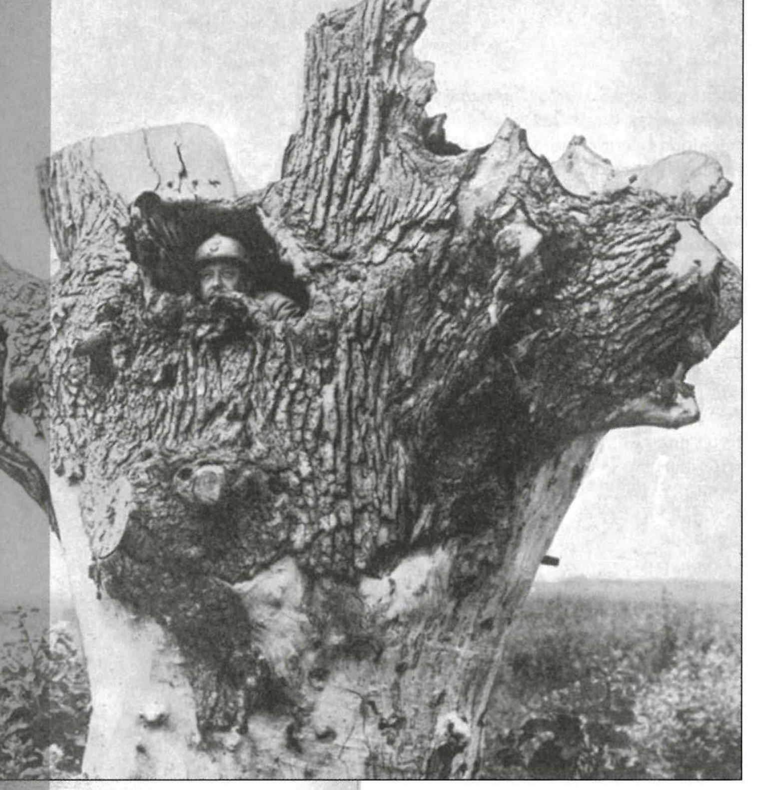
Les investigateurs peuvent vouloir rendre visite à la tente médicale afin d'interroger ceux qui sont à l'intérieur au sujet de l'endroit où se trouve McKenna ou sur des détails portés sur les cartes. En raison de la logique fracturée des rêves, même si elle avait été détruite au cours du rêve de la première nuit, cette tente existe toujours. Les investigateurs devront traverser au moins une zone de tir pour atteindre la tente éclairée d'une lumière pâle. Curieusement, les gens qu'ils rencontrent et les conversations qu'ils ont sont presque identiques à celles du rêve de la première nuit à cet endroit. Les seules différences peuvent être les questions que posent les investigateurs au sujet de McKenna et les points de repère sur les cartes qu'ils ont peut-être avec eux. Lors de cette deuxième visite, les investigateurs ne perdent plus que 0/1D3 points de Santé Mentale pour le fait de voir les blessés et mutilés ici présents.

Chaque investigateur doit effectuer un test de *Volonté* assorti d'une réussite spéciale, ceux qui y parviennent trouvent un soldat blessé qui arrive à identifier le secteur représenté sur la carte. Le soldat peut donner des indications pour se diriger vers la zone, tout en disant que c'est assez loin, et très près des lignes ennemies. Comme la première fois, s'ils s'attardent ici trop longtemps, la tente médicale se retrouve sous un tir d'artillerie qui finit par la détruire, conformément à la description de la Nuit Un.

Les brancardiers

À un certain moment de leur trajet à travers le sombre paysage dévasté, les investigateurs tombent par hasard sur un groupe de 1D6+1 brancardiers en train de ramasser les corps de soldats tombés au combat. Alors qu'ils s'approchent, un test de *Trouver Objet Caché* assorti d'une réussite spéciale permet aux investigateurs de reconnaître ces brancardiers comme étant des Hommes aux Masques à Gaz. S'ils les repèrent à l'avance, les investigateurs peuvent attaquer ou éviter





Tireur embusqué, tueur d'élite

APP	06	Prestance	35 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	14	Corpulence	70 %
INT	05	Intuition	25 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 14
Mouvement 8

Compétences
Trouver Objet Caché 45 %

Combat
• Baïonnette au fusil 30 %
Dégâts 1D8+1 + Impact
• Fusil M1917 .30–06 40 %
Dégâts 2D6+4

Protection
1 point dû à l'habillement épais

Perte de SAN
0 point

les menaces de ces récupérateurs ; sinon, les horreurs masquées silencieuses abandonnent leur charogne et passent à l'attaque.

La montagne menaçante

Les investigateurs ayant réalisé que la forme sombre de la montagne dominant le champ de bataille ressemblait à celle d'un homme et qui, par la suite, ont identifié cette silhouette comme ressemblant à celle du sinistre père de McKenna, peuvent s'interroger sur la signification de la présence de cette montagne dans le rêve. Un test de *Psychologie* ou d'*Intuition* assorti d'une réussite spéciale pose l'hypothèse que, comme le père de McKenna, la montagne « regarde avec mépris » Willson et qu'on peut peut-être le localiser en suivant le regard fixe de cette montagne paternelle. L'estimation de l'endroit que la montagne « fixe du regard » exige un test d'*Intuition* accompagné d'une réussite critique, que chaque investigateur ne peut tenter qu'une seule fois par nuit.

Les sentinelles

Alors que les investigateurs traversent un terrain dévasté parsemé de cratères d'obus, de cadavres, de fils de fer barbelés et de barricades, un test de *Trouver Objet Caché* permet d'observer la présence de têtes et de fusils de plusieurs Soldats-crâne parfaitement retranchés. Ils font face au no man's land que les investigateurs traversent. Si plus d'un test est réussi, les investigateurs voient les têtes et les fusils d'innombrables Hommes au Masques à Gaz tournés vers le no man's land de l'autre côté du champ de bataille. Ce choix embarrassant coûte aux investigateurs 1/1D4 points de Santé Mentale. Alors qu'ils se jettent à plat ventre en prévision du tir de barrage qui ne peut que suivre, ils remarquent qu'aucun camp n'a bougé d'un pouce. Les forces en présence continuent à se tenir debout, muettes et immobiles, pendant que les investigateurs sortent en rampant du tir croisé qui aurait pu être mortel pour eux. À aucun moment l'un des camps ne se met en mouvement.

Tireur embusqué !

Un coup de feu traverse le silence angoissant du difficile trajet des investigateurs à travers la Guerre de la nuit. Ce premier tir vise un investigateur pris au hasard ou un soldat qui les accompagne, et inflige des dégâts normaux. Si un investigateur effectue un test de *Volonté*, il est capable de s'abriter par rapport au tireur isolé. S'il n'y arrive pas, un nouveau coup de feu est tiré deux rounds plus tard.

Les investigateurs réussissant un test de *Trouver Objet Caché* assorti d'une réussite spéciale repèrent la lueur de bouche provenant du fusil du tireur embusqué et peuvent essayer de le prendre en tenaille. À défaut, chaque investigateur a besoin d'un test de *Discrétion* pour pouvoir s'éloigner discrètement du fusilier meurtrier, tout test de *Discrétion* raté pouvant entraîner un nouveau coup de feu de la part du tireur isolé, qui peut tirer une fois tous les deux rounds.

Les investigateurs peuvent également riposter, mais ils ne touchent le tireur isolé que sur une réussite spéciale, et seulement pour des dégâts normaux. Si le tireur est tué, c'est au Gardien d'estimer s'il veut que ce dernier soit un Soldat-crâne ou peut-être un ennemi appartenant au passé des investigateurs, vivant ou mort. S'il opte pour le deuxième cas de figure, le Gardien peut souhaiter lui faire dire quelque commentaire plein d'esprit ou énigmatique sur leurs précédentes rencontres avant de mourir en souriant d'un air sinistre.

Les marcheurs silencieux

Comme dans la Nuit Un, les investigateurs, à un certain moment, croisent un groupe de soldats marchant silencieusement en direction des lignes ennemies, leur nombre au même niveau réduit que lors du rêve précédent. Comme la première fois, ces soldats ignorent les investigateurs au premier passage. Plus tard au cours de ce rêve, les investigateurs les verront de nouveau traversant péniblement le champ de bataille, une nouvelle fois affaiblis, meurtris et exténués. Si un investigateur s'approche d'eux et se

renseigne au sujet de Willson McKenna, les silhouettes continuent à avancer en silence. Toutes, sauf une. Elle se tourne d'un geste las et désigne du doigt, sans dire un mot, le lointain ; puis elle rejoint ses camarades qui marchent sans jamais s'arrêter.

Gaz !

L'arme la plus redoutée de la Grande Guerre était le gaz moutarde, qui ne tuait pas immédiatement, mais pouvait prendre des jours ou des semaines à lentement, atrocement, détruire ses victimes. Même celles qui survivaient pouvaient rester définitivement handicapées à cause de ses effets. Alors que les investigateurs traversent les ténèbres de la Guerre de la nuit, plusieurs obus à gaz tombent à proximité. Autorisez chaque investigateur à effectuer un test de *Trouver Objet Caché,* qui lui permettra de remarquer la fumée jaune pâle ou les émanations brumeuses émanant de ces cratères d'obus nouvellement formés.

Un investigateur qui a fait la guerre identifie immédiatement le terrible gaz dérivant vers eux. S'il n'y a pas d'anciens combattants parmi le groupe d'investigateurs, un test d'*Intuition* est autorisé. Toute personne qui reconnaît l'arme chimique et ses terribles effets perd 1/1D3 points de Santé Mentale.

S'il essaye de distancer le gaz, un investigateur doit effectuer un test en choisissant le score le plus élevé parmi : *Puissance*, *Endurance*, ou *Agilité*, assorti d'une réussite spéciale, ou subir les effets du gaz. Quiconque enfile un masque à gaz doit réussir un test d'*Agilité* (-10 %) pour parvenir à le mettre correctement, sinon cette personne ne reçoit que la moitié de la protection normale fournie par le masque. Les vétérans mettent automatiquement le masque comme il faut et peuvent aider une autre personne à en faire autant avant que le gaz ne les atteigne.

Lorsque le gaz rejoint les investigateurs, ses rubans nébuleux acides les brûlent et leur infligent 1D4 points de dégâts chacun, ce qui entraîne une nouvelle perte de 1/1D4 points de Santé Mentale. Ceux qui portent un masque ne subissent aucun dégât supplémentaire, mais la brûlure est assez douloureuse – réduire leur DEX de 1D6 points pour le reste de ce rêve.

Toute personne surprise sans son masque subit les pleins effets du gaz moutarde. La Virulence du gaz est de 3D6+3, que l'on doit confronter sur la Table de Résistance à la CON de la victime. Si l'investigateur remporte l'opposition, il subit la moitié de la VIR du gaz, en dégats, à une vitesse de 2 points par heure pour le reste de ce rêve. Si la VIR du gaz vainc la CON de l'investigateur, le malheureux subit la VIR totale, en dégats, à la même vitesse. Ceux qui souffrent des effets complets du gaz voient également toutes leurs compétences réduites de moitié pour le reste de ce rêve, le gaz brûlant leurs yeux, leurs poumons et leur peau, et rendant leur respiration extrêmement douloureuse.

La Morrigan

Dans un incident semblable à celui décrit dans la Nuit Un, les investigateurs tombent sur un secteur parsemé de cadavres, certains à terre, d'autres accrochés dans des fils de fer barbelés. Trois corneilles au regard furieux sont posées, à l'écart l'une de l'autre, sur différents cadavres. Au passage des investigateurs, ces derniers entendent des voix derrière eux. Lorsqu'ils se retournent, ils réalisent que les corneilles ont grandi et qu'elles font maintenant à peu près la taille d'un gros chien. « Qu'est-ce que vous voulez ? », croasse l'un des oiseaux. Les investigateurs perdent 0/1D2 points de Santé Mentale en entendant l'oiseau parler. Les corneilles disent s'appeler Morrigan, Nema, et Macha, connues ensemble sous le nom de la Morrigan. Un test de *Sciences humaines : folklore* ou de *Sciences occultes* assorti d'une réussite spéciale permet d'identifier ces noms comme étant ceux d'une déesse celtique de la guerre, souvent symbolisée sous cette triple forme et connue pour ses manières sanguinaires.

Si les trois corneilles sont interrogées au sujet de Willson McKenna, elles croassent entre elles pendant quelques instants, puis l'une annonce : « Je ne sais pas où il est, mais





je pourrais le trouver pour vous – si vous faites en sorte que cela en vaille la peine ». Questionnée sur ce qu'elle veut en échange, les autres corneilles se querellent momentanément, mais celle qui a déjà parlé finit par répondre : « J'aimerais être capable de voir à nouveau dans votre monde. J'aimerais... un œil. L'un des vôtres m'irait très bien. » Les investigateurs peuvent faire comme bon leur semble, mais si l'un d'entre eux accepte, la corneille le fait s'allonger sur le dos afin de pouvoir arracher l'œil désigné de ses serres acérées. La corneille s'arrache ensuite l'un de ses propres yeux, le dévore, et pousse maladroitement l'œil de l'investigateur dans son effroyable orbite vide. Les témoins de cette scène perdent 1/1D3 points de Santé Mentale. La victime subit pour sa part 1D6 points de dégâts et perd 1/1D4 points de Santé Mentale. La corneille, l'affaire conclue, s'envole alors, virevoltant dans la nuit noire. Les autres corneilles continuent leur dîner, croassant de temps en temps dans ce qui ressemble beaucoup à un ricanement.

1D3 heures (et peut-être autant de rencontres) plus tard, la corneille revient. Elle donne aux investigateurs des indications précises sur l'endroit où se trouve McKenna, frigorifié et paralysé par la peur, dans un cratère peu profond situé à proximité des lignes ennemies. « Bonne chance », glousse la Morrigan. « Vous en aurez besoin. Et merci pour les mirettes. » Sur ces mots, les trois corneilles s'élancent dans la nuit avec un croassement bruyant.

Un investigateur qui renonce à son œil voit toutes ses compétences liées à la vue diminuer de moitié au cours de ce rêve et de tous les rêves ultérieurs, que ce soit dans ce scénario ou dans d'autres aventures liées aux rêves, pour le reste de sa carrière. En outre, selon les souhaits du Gardien, si l'investigateur en question rate un test de *Volonté*, il peut aussi, dans le monde éveillé, perdre la vue dans l'œil absent, temporairement ou définitivement. Le Gardien peut également décider que l'investigateur mutilé souffre de visions mystérieuses causées par l'utilisation de son œil par la Morrigan – de la matière pour de nouvelles aventures dans ce monde et dans d'autres.

Le Colosse de Cadavres

Au cours de leur rêve précédent, les investigateurs ont pu entrevoir brièvement une énorme forme humanoïde traverser l'horizon sombre de la Guerre de la nuit. Il s'agissait du Colosse de Cadavres, une créature haute d'environ 15 m et composée de dizaines de corps humains dont la chair et les os sont incorporés dans son corps massif. Il parcourt le champ de bataille, ramassant les cadavres frais et les enfonçant dans sa peau caoutchouteuse qui les absorbe, dans une vaine tentative pour apaiser son appétit



Le Colosse de Cadavres

les morts qui marchent

CON	90	Endurance	99 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	106	Puissance	99 %
TAI	100	Corpulence	99 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+26
Points de Vie	95
Mouvement	12

Compétences

Écouter	30 %
Trouver Objet Caché	45 %

Combat

- Coup de pied/Fouler au pied 35 %
  Dégâts 1D6 + Impact
- Écraser au pied 30 %
  Dégâts 1D8 + Impact

Protection

2 points de peau dure

Perte de SAN

1/1D8 points

Note : À cause de ses dimensions gigantesques, toutes les attaques effectuées contre le Colosse se font avec un bonus +20 % à la compétence utilisée par l'attaquant.

insatiable. La créature ne possède que les sentiments et les souvenirs humains les plus vagues, et sa voix est celle de la multitude souffrante amalgamée dans sa forme bigarrée. Ses yeux sont de grands projecteurs à piles qui jettent leur regard fixe agité dans toutes les directions, à la recherche d'une proie. Le Colosse déteste les Hommes aux Masques à Gaz et le Gaz Fantôme, car ces derniers recueillent et détruisent précisément la nourriture dont le Colosse a besoin. Ces deux forces s'affronteront de manière mémorable dans la Nuit Trois.

Les investigateurs aperçoivent d'abord la créature traversant à distance le paysage à grandes enjambées. Ils peuvent essayer de *Se cacher*, s'ils le souhaitent. Si un investigateur réussit un test de *Volonté*, le groupe peut trouver un refuge dans une tranchée et se soustraire ainsi au regard du Colosse. Si les investigateurs ratent leur test ou se mettent à fuir, la créature avance à grands pas dans leur direction, en fracassant et en saisissant ses victimes, puis en enfonçant leurs corps dans le sien propre. La créature fuit si elle encaisse des dégâts supérieurs à la moitié de ses Points de Vie. Tout investigateur, vivant ou mort, intégré au corps du Colosse, reste piégé pendant la Nuit Trois, à moins que ses compagnons ne parviennent à le secourir en tuant ce golem de chair géant.

L'artillerie de l'Enfer

[*NdT : L'expression inversée, « Enfer d'artillerie », trouve son origine chez le général Lee évoquant la bataille d'Antietam durant la Guerre de Sécession, premier grand affrontement sur le territoire de l'union*]

Lorsque les investigateurs s'approchent du secteur où ils pensent pouvoir trouver McKenna, permettez-leur de localiser un ou plusieurs des points de repère indiqués sur leurs cartes ou mentionnés par d'autres témoins – une forêt soufflée, deux aiguilles rocheuses ressemblant aux Dents du diable. Et, dans le lointain, un test de *Trouver Objet Caché* permet de repérer la forme improbable d'un saule isolé au milieu de ce paysage dévasté. Un test d'*Intuition* effectué par ceux qui ont aperçu le saule par la fenêtre de Willson McKenna à Arkham permet de l'identifier comme étant le même arbre, là, au milieu de toute cette folie. McKenna n'est sûrement pas loin.

Malheureusement, même s'ils peinent pour se diriger vers ce qui doit être leur objectif final, l'inconscient autodestructeur de McKenna refait surface et, tout comme la nuit précédente, le ciel est soudain traversé par le bruit d'explosions lointaines, un sifflement dans l'air, et l'approche de tremblements d'obus d'artillerie. Laissez-les courir pour trouver un abri, laissez-les courir pour McKenna. Demandez à chacun de lancer 1D100, puis laissez-les tous mourir dans le bombardement, en commençant par le résultat le plus élevé. L'investigateur qui a obtenu le résultat le plus bas est sur le point d'atteindre un ancien cratère d'obus



quand il est projeté en avant par le souffle de l'explosion et retombe, disloqué, sur le sol. Alors que l'investigateur agonise dans le cratère boueux et que sa vision s'assombrit, il aperçoit une silhouette jeune se recroqueviller à côté de lui.

Jour Trois

Le lendemain matin, les investigateurs se réveillent de leur cauchemar, exactement comme la fois précédente. Ceux qui ratent un test d'*Intuition* n'ont que de vagues souvenirs de certaines parties de leur rêve, tandis que ceux qui le réussissent se rappellent leur cauchemar dans son intégralité. Une fois de plus, le Gardien doit réduire de moitié les pertes totales de points de Santé Mentale subies au cours de ce cauchemar et les appliquer aux investigateurs. Et, une nouvelle fois, comme ce cauchemar a duré plusieurs heures de temps de jeu, tout investigateur perdant 20 % de sa Santé Mentale ne conserve pas de séquelle psychologique à la suite de cette épreuve.

D'autres effets persistants de ce cauchemar peuvent néanmoins exister. Tout investigateur qui a subi l'effet plein et entier du gaz moutarde souffre maintenant d'un cas mineur de pneumonie, ce qui entraîne pour lui une perte temporaire d'1D6 points de CON, récupérables à une vitesse de 1 point par jour. Un investigateur qui a sacrifié son œil à la Morrigan peut toujours être aveuglé ou souffrir d'étranges visions provoquées par l'utilisation de son œil par la déesse celtique.

Il peut encore y avoir d'autres effets bizarres. Chaque investigateur effectue un test de Santé Mentale. Tout investigateur échouant à ce test doit subir au moins l'un des effets suivants dus au cauchemar, d'un nombre égal à une hallucination de ce type par tranche de 10 points obtenus au-dessus de sa Santé Mentale actuelle, arrondis vers le haut. Ces hallucinations rappellent des événements ou des rencontres de la Guerre de la nuit, désormais reportés dans le monde éveillé. Chacun de ces flashbacks coûte à la victime 0/1 points de Santé Mentale et dure si brièvement qu'elle reste incertaine de ce qu'elle a vu. Bien sûr, nul autre que l'investigateur affecté ne voit ces manifestations. Choisissez ces visions en adéquation avec les expériences que la personne a connues dans la Guerre de la nuit.



1. Un investigateur en visite à l'hôpital aperçoit rapidement un médecin qui passe, vêtu d'un tablier horriblement taché de sang et d'un masque.

2. Un investigateur entrevoit brièvement un soldat en uniforme, trimballant un fusil et marchant parmi un groupe de passants dans la rue.

3. L'investigateur entend les détonations staccato de mitrailleuses et imagine des balles ricochant sur le côté du bâtiment le plus proche, envoyant voler des éclats de bois. Les passants peuvent être apeurés par les plongées frénétiques de l'investigateur.

4. Une fusée éclairante décrit un arc dans le ciel clair.

5. Du coin de l'œil, un investigateur voit passer quelque chose d'énorme et ayant une forme humanoïde derrière un bâtiment de plusieurs étages tout proche.

6. Traversant une rue, un investigateur voit plusieurs corps ensanglantés criblés de balles qui jonchent la chaussée ou sont couchés à distance les uns des autres dans un parc voisin.

7. On voit partout des soldats morts, aux coins des rues, dans la cafétéria de l'hôpital, à côté d'une voiture garée, à la fenêtre d'une maison, etc. Si le soldat Linche est mort au cours du rêve, il peut faire partie de ces soldats entraperçus, avec un coût supplémentaire de 0/1D3 points de Santé Mentale.

L'état de McKenna

Au matin du troisième jour de récupération de l'investigateur hospitalisé, il se réveille de son terrible cauchemar pour trouver les Drs Wilson et Neuberg en train de discuter tranquillement du cas du patient allongé dans le lit voisin. Les deux médecins ont la mine sombre, et un test d'*Écouter* permet à

l'investigateur d'entendre Wilson chuchoter que McKenna n'a probablement pas plus de quelques jours à vivre, si ce n'est moins. Comme auparavant, les médecins ne discuteront pas des détails de l'état de Willson McKenna avec les investigateurs sans avoir une certaine raison de leur faire confiance. Si on lui pose la question, le Dr Neuberg n'a pas fait de cauchemars, mais admet avoir mal dormi. En revanche, le Dr Wilson a, lui, eu des cauchemars, mais est incapable de se souvenir de ce en quoi ils consistaient.



Autres investigations

Les investigateurs ne se sont sans doute pas encore entretenus avec tous les compagnons d'armes de McKenna ou d'autres personnes intéressées, et peuvent poursuivre leur enquête dans ces directions au cours du Jour Trois. Comme la nuit précédente, ils peuvent essayer de conjurer le sommeil en buvant d'innombrables tasses de café ou en prenant des médicaments, mais, quoi qu'il fassent, ceux qui ont fait le premier cauchemar sont à nouveau aspirés dans le rêve de ce soir, l'assaut final de la Guerre de la nuit.

Nuit Trois : Fin de la Guerre de la nuit

Une fois de plus, ceux qui sont entrés en contact avec Willson McKenna sont involontairement entraînés dans ses cauchemars de la Grande Guerre, quel que soit l'endroit où ils se trouvent et les efforts qu'ils ont déployés pour éviter le sommeil. Même ceux qui sont morts dans les cauchemars précédents sont attirés dedans. Le Gardien doit à nouveau garder la trace de la perte de Santé Mentale de chaque investigateur, car elle sera comme d'habitude réduite de moitié à la fin du cauchemar. Notez que tout investigateur précédemment capturé et intégré au Colosse de Cadavres n'entre pas dans ce rêve à moins que – ou jusqu'à ce que – il soit secouru par ses compagnons, qui doivent alors tuer le Colosse pour le sauver.

Débuts oniriques

Le rêve final commence exactement comme celui de la nuit précédente, les investigateurs se trouvant à nouveau accroupis dans une tranchée boueuse et sombre, équipés de leur matériel et armes de la Grande Guerre. Cette nuit, le ciel est noir, sans étoiles bien que sans nuages, avec de rares éclairs à l'horizon.

Cette fois-ci, les investigateurs sont seuls dans la tranchée. Après avoir escaladé et être sortis, ils avancent dans le paysage en miettes et croisent très peu de soldats normaux et seulement quelques ennemis ou groupes d'ennemis. Si les investigateurs sont, d'une façon ou d'une autre, parvenus à éviter de rêver la nuit dernière, ils peuvent ici rencontrer le jeune soldat Linche décrit dans le rêve de la Nuit Deux. Et comme précédemment, si Linche meurt dans ce cauchemar, il meurt également dans la vie réelle, causant à chaque investigateur une perte de 0/1D3 points de Santé Mentale dans le monde éveillé quand ils apprennent la mort du vétéran.

Maintenant, les investigateurs n'ont probablement plus qu'un but à l'esprit : retrouver et sauver, ou peut-être tuer Willson McKenna. Ils devraient avoir en leur possession des cartes indiquant sa position approximative sur le champ de bataille, et peuvent même l'avoir quasiment atteint avant leur annihilation à la fin du cauchemar précédent.

Événements et rencontres

Comme avec les rêves antérieurs, le Gardien doit utiliser certaines des Rencontres et des Événements d'atmosphère décrits dans la Nuit Un et la Nuit Deux, qui s'appliquent lorsque les investigateurs traversent la Guerre de la nuit, coordonnées avec quelques rencontres nouvelles décrites ci-dessous. Autorisez également la recherche de nourriture dans les tranchées et parmi les morts. Encore une fois, si tous les investigateurs sont parvenus à éviter, par un moyen quelconque, le cauchemar de la nuit précédente, le Gardien doit présenter des événements de la Nuit Deux au cours de ce rêve, comme désiré ou nécessaire – peut-être « La tente médicale » et « Le Colosse de Cadavres ». Le Gardien doit également faire en sorte que les investigateurs soient à l'occasion forcés de traverser des zones de tir exigeant des tests de *Volonté* pour éviter aux investigateurs d'avoir à effectuer des jets de dés sur la TADEM de la Nuit Un. Un nouveau bombardement de gaz terrifiant ne devrait pas non plus être hors-sujet.

Chenille des Tranchées, ramasse-charognes

CON	13	Endurance	65 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	59	Corpulence	99 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+10
Points de Vie	95
Mouvement	12

Combat

• Saisir (x2) 45 %
Dégâts 1D6 chaque.
Si les deux attaques réussissent, la victime est agrippée par des membres supplémentaires, ce qui lui inflige 2D6 dégâts chaque round suivant, à moins qu'elle ne parvienne à se libérer en remportant un test en opposition de sa FOR contre la FOR de la Chenille sur la Table de Résistance.

Protection
2 points de peau caoutchouteuse et de vêtements

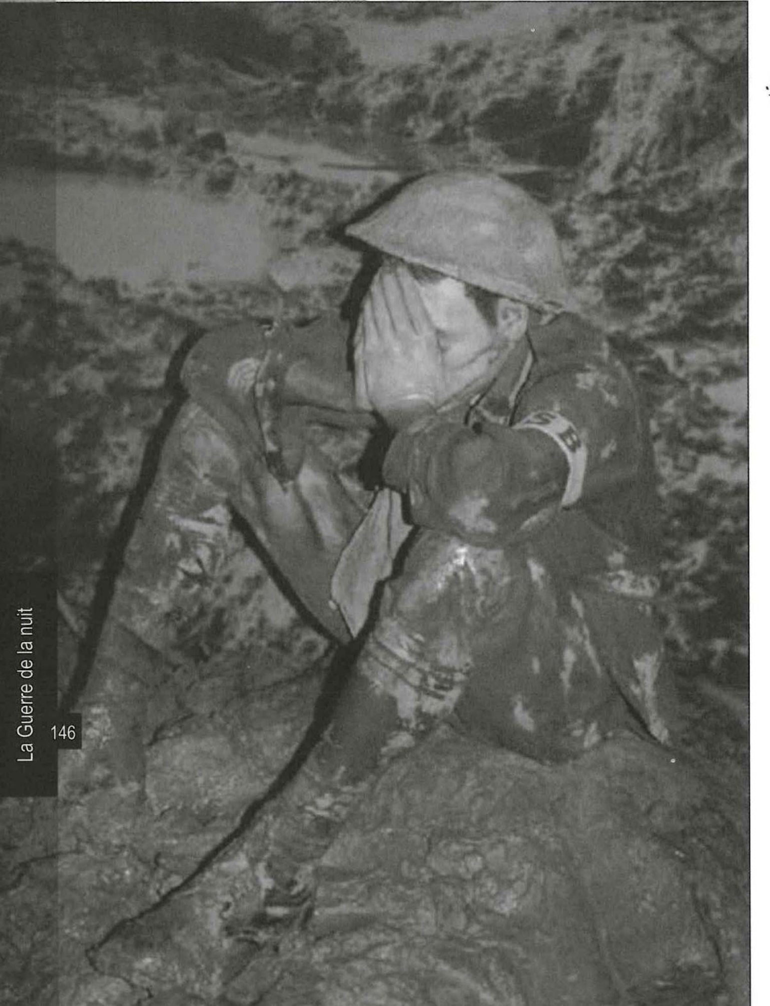
Perte de SAN
1/1D6 points

La tente médicale

Si les investigateurs se sont déjà rendus plus d'une fois dans la tente médicale, leur troisième visite la trouve détruite. Ses débris sont éparpillés sur des centaines de mètres, dans toutes les directions. Des corps – et des parties de corps – gisent carbonisés un peu partout. Il n'y a plus personne ici et rien en tout cas qui puisse aider les investigateurs dans leur enquête. Cette dévastation entraîne pour eux une perte de 0/1D3 points de Santé Mentale.

La Chenille des Tranchées

Cette rencontre se produit lorsque les investigateurs avancent dans une tranchée abandonnée jonchée de cadavres, de matériel et de débris. Près d'une portion effondrée de la tranchée, un investigateur entend un grognement et découvre un soldat allié blessé, partiellement enfoui dans la boue, le visage maculé de boue et de sang et la main tendue dans un geste suppliant. Si un investigateur s'approche et essaye de le sortir, le soldat saisit l'investigateur de ses deux mains, puis se dresse hors de la boue. Ce soldat est en fait une sorte d'épouvantable chenille, agglomérat de torses humains doté de multiples épaules et bras, des bassins d'où sortent de nombreuses jambes, tous surmontés d'une tête humaine. L'abomination fait près de 8 mètres de long, carnivore maladroit désireux de capturer toujours plus de proies à dévorer et de parties à ajouter à son corps macabre.



Les marcheurs silencieux

Comme les autres fois, les investigateurs aperçoivent la troupe de soldats fatigués se frayant un chemin à travers le champ de bataille. Seule une poignée d'hommes meurtris sont encore là, silencieux et hagards, alors qu'ils crapahutent dans l'obscurité, ignorant les investigateurs. Plus tard, quand les investigateurs s'approcheront de l'endroit où ils pensent trouver Willson McKenna, ils apercevront, émergeant des ténèbres, le dernier de ces marcheurs silencieux, un personnage solitaire titubant en leur direction. Il est seul, sans casque et sans armes, et il chancelle à quelques mètres des investigateurs avant de s'écrouler. L'expression sur son visage mort semble presque être… la délivrance.

Le Colosse et les feux du Gaz Fantôme

Les investigateurs ont peut-être déjà perdu une partie de leur groupe à cause du géant de chair errant, le Colosse de Cadavres, et un test d'*Intuition* permet de deviner que toutes ses victimes encore vivantes peuvent être sauvées si le Colosse est détruit. Le Gardien est libre de mettre en place cette rencontre comme il le souhaite, en faisant peut-être en sorte que les investigateurs repèrent le Colosse passant au loin et le suivent pour récupérer leur(s) compagnon(s) perdu(s). Ou ils peuvent tomber accidentellement sur les Hommes aux Masques à Gaz en train d'allumer leurs bûchers funéraires destinés à brûler de nouveaux cadavres pour leur « dieu », le Gaz Fantôme.
De toute façon, quels que soient les détails, les investigateurs tombent sur 2D6+6 Hommes aux Masques à Gaz occupés à ériger un immense bûcher, le préparant pour les dizaines de cadavres frais qu'ils ont transportés jusqu'à cet endroit. Pendant ce temps, le Colosse de Cadavres, jaloux et furieux, a cherché ces Hommes aux Masques à Gaz et est sur le point de se ruer au combat contre eux, avec l'intention de s'emparer des horribles dépouilles. Quand le combat fait rage, le redouté Gaz Fantôme rejoint la mêlée. Testez la Santé Mentale à chaque fois que l'un des participants entre en scène.
Si les investigateurs ne font rien, le Colosse progresse à grandes enjambées au milieu des

Hommes aux Masque à Gaz et, en l'espace de quelques rounds, a écrasé, piétiné, ou foulé au pied la moitié d'entre eux à mort. Le Gaz Fantôme se met alors à dériver au milieu d'eux et les Masques commencent à se regrouper. Le Gaz Fantôme se concentre autour des jambes du Colosse, en aspirant les forces de vie des corps qui le composent, affaiblissant ainsi la créature, même pendant que le golem géant consume de ses ardents yeux-projecteurs le Gaz Fantôme hurlant. C'est pourtant une bataille que le Colosse ne peut gagner, bien qu'il puisse infliger des dommages et affaiblir le Gaz Fantôme au cours de cette bataille. Le monstre de gaz immatériel et ses serviteurs masqués finissent par le terrasser et, alors que le Colosse mourant s'écrase, des formes humaines tombent mollement de sa masse, s'éparpillant à travers le champ de bataille, la plupart mortes et mutilées.

Les investigateurs peuvent ignorer ce combat, l'observer à distance, ou tenter d'intervenir. Un test d'*Intuition* permet de deviner qu'ils peuvent quelque peu égaliser les chances en prenant d'abord le parti du Colosse, pour ensuite le détruire une fois que le Gaz Fantôme et ses serviteurs seront vaincus. Si le Colosse tombe, un test d'*Intuition* permet de remarquer que ses yeux-projecteurs sont encore allumés et que le Gaz Fantôme les évite prudemment.

Si les investigateurs parviennent à atteindre les yeux-projecteurs du Colosse à terre, ils peuvent les utiliser comme des armes contre le Gaz Fantôme et ses serviteurs. Chaque projecteur nécessite pour le manœuvrer et viser une FOR de 12, avec une chance de frapper la cible correspondant à un test d'*Agilité* assorti d'une réussite spéciale. Chaque attaque réussie inflige 1D8 points de dégâts par round. Le Gaz Fantôme peut également être attaqué avec un pistolet lance-fusées ou le feu (les Masques ont déjà un grand feu en train de brûler). S'ils se sauvent, le Gaz Fantôme et ses serviteurs ne se donneront pas la peine de poursuivre les attaquants, préférant brûler les nombreux cadavres éparpillés autour et s'en nourrir.

La guerre du soldat McKenna

Pour la deuxième fois peut-être, les investigateurs pénètrent dans le secteur représenté sur les cartes esquissées par les compagnons d'armes de Willson McKenna. Tout d'abord, ils doivent pénétrer dans la forêt calcinée faite d'arbres brisés aux grosses branches rompues par les obus d'artillerie, flétris et desséchés par le gaz moutarde. Ici, le Gardien doit demander à chaque investigateur d'effectuer 1D6 tests de *Volonté*, car un tir de mitrailleuse déchire soudain cette zone morte et des obus de mortier éclatent au milieu de la désolation. Chaque test raté indique un jet de dés avec un modificateur de +1 sur la TADEM.

Atteignant un abri, les investigateurs aperçoivent plus loin les aiguilles jumelles des Dents du diable. Alors qu'ils traversent le terrain soufflé conduisant aux cimes montagneuses, des tests de *Trouver Objet Caché* leur permettent de remarquer à distance le saule solitaire. Quiconque a regardé par la fenêtre de la chambre de McKenna à Arkham reconnaît précisément l'arbre du jardin arrière du jeune homme. McKenna lui-même peut-il être bien loin ?

Se rapprochant du saule, les investigateurs rencontrent d'innombrables trous d'obus remplis de boue et d'eau, et contenant un nombre important de cadavres. Si les investigateurs commencent à appeler McKenna d'une voix forte, le secteur éclate soudain du sifflement des balles de mitrailleuses. Pour se mettre à l'abri, chaque investigateur doit effectuer 1D4 tests de *Volonté*, chaque échec indiquant un jet de dés sans modificateur sur la TADEM. Une fois qu'ils ont atteint un abri, un test d'*Écouter* assorti d'une réussite spéciale permet de percevoir des sanglots à proximité. Un second test d'*Écouter*, lui aussi assorti d'une réussite spéciale, est nécessaire pour réaliser d'où proviennent les sanglots. S'ils suivent le son sur le terrain à ciel ouvert, les investigateurs doivent effectuer 1D4 autres tests de *Volonté* pour éviter d'avoir à lancer les dés sur la TADEM.

Autorisez chaque investigateur à effectuer un test de *Trouver Objet Caché* accompagné d'une réussite spéciale pour repérer le jeune homme accroupi et tremblant dans un cratère d'obus tout proche. Les investigateurs peuvent se précipiter à ses côtés, mais seulement après avoir effectué un unique test de *Volonté* afin d'éviter d'avoir à lancer les dés sans modificateur sur la TADEM.

Willson McKenna, tremblant et pleurant dans le fond boueux d'un profond cratère, semble beaucoup plus jeune et en bonne santé que la silhouette plus âgée et décharnée qui se meurt dans un lit d'hôpital, à un océan, une décennie, et un cauchemar de cet endroit terrible. McKenna n'est pas blessé, mais trop terrifié pour se mouvoir, même s'il continue à craindre pour la vie de ses compagnons. Et, se profilant audessus du cratère où il se trouve, la silhouette sombre anthropomorphique de la montagne lance au jeune homme un regard désapprobateur. Toute personne qui lève les yeux et voit cette forme angoissante perd 0/1 point de Santé Mentale.

« Nous étions en patrouille. Une incursion dans les tranchées ennemies. Mon Dieu, ils ont tué, battu à mort, tiré dans le visage, poignardé dans le ventre avec une baïonnette, un si grand nombre de ces hommes, oh, Jésus. Ils ont enlevé les insignes de leurs uniformes, ils devaient savoir qui ils étaient. On... on... revenait... un tireur embusqué a emporté la tête de Kenny. Je veux dire, une minute avant, il était là, et puis il n'avait plus de tête. On a traversé les fils de fer barbelés et les mitrailleuses ont eu Michael et Keith. On a alors commencé à ramper... et puis les obus se sont mis à tomber, de plus en

plus près. Oh mon Dieu ! De plus en plus près ! Dieu ! J'ai commencé à courir, j'ai laissé Gerry, et Stephen, et Francis, et j'ai couru tout simplement ! Oh mon Dieu, ils sont encore là ! Oh Jésus ! Je les entends m'appeler parfois… »

Les investigateurs doivent décider de la manière dont ils vont gérer l'état hystérique et la terreur de McKenna. Il ne veut plus bouger et ne pense même pas en être capable, bien qu'il ne semble pas blessé. Les investigateurs peuvent décider que la conduite la plus prudente – et peut-être la plus compatissante – est de soulager le jeune homme de ses souffrances, ici, dans ces terres désolées. C'est assez facile, avec une balle dans la tête, bien que les cris terrifiés de McKenna appelant à l'aide ou à la pitié coûtent automatiquement aux investigateurs 1D6 points de Santé Mentale. Ceci termine le cauchemar et les investigateurs se réveillent le lendemain matin.

Si les investigateurs essaient de mettre McKenna en sécurité, le champ de bataille, déclenché par le subconscient de McKenna, déborde de coups de feu et de tirs d'obus de mortier jusqu'à ce qu'ils décident qu'il s'agit d'une tactique trop dangereuse. Chaque round, ils doivent effectuer un test de *Volonté* pour éviter d'avoir à lancer les dés sur la TADEM. McKenna effectue lui aussi ce test et, s'il est tué, le rêve se termine de manière abrupte. Voir « Jour Trois : Dénouements possibles », ci-dessous.

Au contraire, un test de *Psychologie* assorti d'une réussite spéciale permet de deviner que McKenna doit retrouver les hommes de sa patrouille, ou sinon il a peur de quitter l'abri du cratère. Les investigateurs doivent aider McKenna, qui est non armé, à se remettre sur ses pieds, et l'aider à marcher partout où ils prévoient d'aller. Dès qu'ils quittent l'abri du cratère – quelle qu'en soit la raison –, le champ de bataille s'anime de coups de feu et de tirs de mortier qui se poursuivent le restant du cauchemar. Tout autour des investigateurs, le champ de bataille est plongé dans le chaos lorsque des dizaines de soldats alliés chargent, tirent, se mettent à couvert et meurent. Ils oublient totalement les investigateurs.

S'ils veulent essayer de retrouver les compagnons disparus de McKenna, les investigateurs peuvent essayer d'appeler et d'attendre d'éventuelles réponses. Malheureusement, les compagnons d'armes de McKenna sont tous morts et lui seul entend leurs réponses spectrales par dessus les combats qui font rage. McKenna peut conduire les investigateurs vers ses camarades tombés au combat, mais chaque passage de ce type nécessite 1D4 tests de *Volonté* pour éviter d'avoir à lancer les dés sur la TADEM avec un modificateur de +1. Aussi longtemps qu'ils sont à la recherche de ses compagnons, McKenna n'a pas besoin d'effectuer ces tests, car son subconscient coupable est déjà en guerre contre lui-même.

Atteignant un abri à côté d'un des camarades de tranchées de McKenna, les investigateurs ne trouvent qu'un cadavre, brisé en morceaux par un obus d'artillerie, criblé de balles de mitrailleuses, ou mutilé par les engins de guerre. La perte de Santé Mentale est de 0/1D3 points. Quand McKenna arrive face à son compagnon, la chose morte se met à remuer et s'adresse au jeune soldat durement éprouvé. « Rentre chez toi, McKenna », dit la première victime retrouvée. « Tu ne pouvais rien faire. Tu ne peux rien faire. Nous sommes morts, et ce n'est pas ta faute. »

Si le Gardien estime que les investigateurs ont eu la vie trop facile jusqu'à présent, McKenna peut ne pas accepter la délivrance que lui propose son premier compagnon retrouvé. Hélant à nouveau, seul McKenna entend encore l'un de ses camarades morts répondre à ses appels. Alors qu'ils se hâtent de rejoindre l'homme, demandez 1D3 nouveaux tests de *Volonté* pour éviter de lancer les dés sur la TADEM avec un modificateur de +1. Comme la fois précédente, le mort se met à remuer (pas de perte de Santé Mentale cette fois-ci) et tente de libérer Willson McKenna, en proie à la culpabilité, de ses cauchemars. « Tu n'es pas à blâmer pour notre mort, fils. Va. Vis. Cet endroit est pour les morts et tu n'es pas le bienvenu ici. Rentre chez toi. »

La recherche par McKenna de ses camarades tombés au combat peut durer aussi longtemps que le Gardien le désire, le jeune homme et les investigateurs se précipitant d'abri en abri pour trouver et interroger les morts, chacun implorant McKenna de renoncer à la mort et d'essayer de vivre.

Si – et quand – le Gardien décide de mettre fin au scénario (pas plus de quelques entretiens avec des soldats morts ne devraient sans doute être nécessaires), le champ de bataille devient tout à coup étrangement silencieux. Les tirs s'arrêtent. Les obus de mortier cessent de tomber. Alors que McKenna et les investigateurs sont recroquevillés dans leur abri, le ciel s'éclaircit à l'est. Spontanément, McKenna se dresse sur ses pieds alors que l'aube rampe à travers le paysage dévasté. Il se met à marcher dans la lumière qui s'étend.

« Mon Dieu », marmonne-t-il. « C'est fini. La guerre est finie. »

Jour Trois : Dénouements possibles

Les investigateurs se réveillent à l'aube. Comme les fois précédentes, le Gardien doit réduire de moitié toutes les pertes de Santé Mentale accumulées au cours ce cauchemar, et tout investigateur ratant un test d'*Intuition* n'a que des souvenirs brumeux et incomplets de ce rêve.

Si McKenna est décédé au cours du rêve, il est également mort dans le monde réel. D'autre part, si McKenna a été incité à réaliser dans le rêve que ses amis étaient morts sans qu'il y ait faute de sa part, le Gardien se retrouve avec deux options : soit McKenna affronte sa culpabilité et survit dans ce monde réel, soit il accepte sa culpabilité et meurt quand même. Le



résultat final est laissé à l'appréciation du Gardien. Et, quel qu'il soit, McKenna ne reconnaît pas du tout les investigateurs.

Conclusion

Si McKenna meurt sans avoir accepté la mort de ses compagnons d'armes, les investigateurs perdent 0/1D3 points de Santé Mentale pour leur incapacité à aider le jeune homme à faire face à sa conscience coupable. Si les investigateurs ont aidé McKenna à comprendre qu'il n'était pas responsable de la mort de ses compagnons de tranchée, chacun d'entre eux doit être récompensé de 2D8 points de Santé Mentale. Si McKenna est décédé en dépit de leurs efforts, la récompense ne doit être que de 1D8 points. Une partie de cette récompense correspond à la compréhension du fait qu'ils ont sauvé les habitants de Kingsport et peut-être d'autres du fléau des cauchemars de McKenna.

Les investigateurs peuvent avoir décidé que les cauchemars de guerre de McKenna et leur effet nocif sur d'autres exigeaient des mesures radicales. S'ils ont tué le jeune homme sur le champ de bataille du cauchemar, ou peut-être dans son lit d'hôpital dans le monde éveillé, dans un effort pour sauver la population, cette euthanasie coûte à chacun d'eux 1D6 points de Santé Mentale. S'ils l'ont tué dans son lit d'hôpital et n'ont pas suffisamment caché leur crime, ils peuvent également être accusés du meurtre du jeune homme, ce qui entraîne une perte d'au moins 1D6 points de *Crédit*, ou beaucoup plus s'ils sont effectivement reconnus coupables.

En supposant que McKenna survit et réussit à surmonter sa culpabilité, cause des terribles cauchemars qui l'affligent, lui et tous ceux qui sont entrés en contact avec lui dans la ville riche de rêves de Kingsport, il reprend le cours de sa vie à Arkham. Désormais libéré de ses peurs inconscientes, le jeune homme est capable de vivre dans une relative normalité.

Les investigateurs qui ont utilisé leurs compétences, ont combattu, etc., avec succès, au cours de leurs expériences oniriques peuvent lancer les tests d'expériences normalement. En outre, tout investigateur survivant acquière automatiquement la compétence *Rêver à 05 %*, ou s'il l'avait déjà auparavant peut effectuer un test d'expérience.

Si les investigateurs ont tué l'une des créatures de cauchemar rencontrées dans la Guerre de la nuit, ils doivent également recevoir une récompense en Santé Mentale égale à la moitié ce qui est en général perdu pour une rencontre avec une créature de ce type, arrondi vers le haut. Par exemple, s'ils ont tué un Soldat-crâne, ils devraient recevoir une récompense de 1D2 points. Pour avoir tué le Colosse de Cadavres, ils devraient gagner 1D4 points de Santé Mentale. Une seule récompense de ce type est permise, indépendamment du nombre des monstres tués.

Après la troisième nuit de cauchemars causée par les rêves de Willson McKenna, le monde éveillé revient à la normalité. Les habitants de Kingsport – ainsi que les investigateurs – ne font plus de cauchemars de la Grande Guerre. Et les investigateurs ne sont plus sujets à de nouveaux flashbacks de la guerre au cours de leurs activités diurnes. D'une manière ou une autre, la Guerre de la nuit est parvenue à son terme.

Documents à distribuer

Aide de jeu - Carte Minuit sonnant n° 1

BACCHANALE D'ARKHAM

Venez tous à

la villa Varga !

863 Halsey Street

Vendredi soir

à

8 heures.

Aide de jeu - Document Minuit sonnant n° 1
un article récent paru dans *L'Annonceur d'Arkham*

LA VADROUILLEUSE

Pour être tenu au courant de ce qui se passe sur la scène mondaine d'Arkham

… Non que le thé et les biscuits proposés dans la propriété familiale n'étaient pas délicieux, mais le baptême terminé, il était temps pour votre journaliste de prendre congé et d'effectuer une visite très spéciale.

Depuis quelque temps, la Vadrouilleuse avait entendu parler de soirées débridées et bruyantes données le vendredi soir dans l'une des plus anciennes demeures de l'est de la ville. Organisées, dit-on, par des membres de la noblesse européenne, je tenais à en savoir plus. Eh bien, j'ai enfin réussi à mettre la main sur une invitation et m'y suis rendue.

Je ne peux pas ici vous en divulguer l'adresse exacte, mais en fonction du nombre d'automobiles garées sur Halsey Street, elle n'est pas vraiment difficile à trouver. Bien que la villa soit un peu défraichie (on dit qu'elle est louée), la lumière se déversait de toutes les fenêtres et on pouvait entendre jusque dans la rue le son des rires et des conversations animées. Quelque part, un piano jouait un boogie-woogie.

Quel rassemblement bigarré ! La Vadrouilleuse en fut assurément étonnée. Dans l'assistance se trouvaient, en compagnie de notre hôte, deux vieux messieurs bien connus et même un professeur titulaire de l'université dont vous ne pourrez m'arracher le nom même en me lâchant les chiens.

Je ne pouvais pas rester toute la soirée, mais j'eus l'occasion de rencontrer notre hôte généreux, un gentleman distingué venant de Hongrie, nommé Zoltan Varga.

Soyez assurés que la Vadrouilleuse sera présente à la soirée qui se déroulera la semaine prochaine. Continuez à nous lire pour en savoir davantage.

—Madeline Manchester



Aide de jeu - Carte Minuit sonnant n°2

Aide de jeu - Document Minuit sonnant n° 2
un article tiré de *L'Annonceur d'Arkham*, daté d'il y a quatre semaines

UN CORPS IDENTIFIÉ COMME ÉTANT CELUI DE L'HOMME DISPARU

Un corps retrouvé la semaine dernière dans une ruelle de l'est de la ville d'Arkham a été identifié de manière irréfutable comme étant celui de Roger Hudson, 23 ans, un résident et natif d'Arkham.

Selon les rapports de police, Hudson avait disparu la semaine dernière. Le corps était dans un état de décomposition avancé et est probablement resté au même endroit sans être découvert pendant une bonne partie de la semaine, selon l'examinateur médical Ephraïm Sprague.

Bien que les résultats de l'autopsie ne soient pas complets, l'hypothèse est qu'Hudson est mort d'une crise cardiaque. Les services funéraires se tiendront la semaine prochaine et Hudson sera enterré au cimetière de Christchurch.

Roberta Henry

Aide de jeu - Document Minuit sonnant n° 3
un article tiré de *L'Annonceur d'Arkham*, daté d'il y a deux semaines

UN INCENDIE DANS UNE MAISON FAIT UNE VICTIME

Les sapeurs-pompiers d'Arkham ont répondu à un appel tôt mercredi matin et ont trouvé une maison, que l'on croyait abandonnée, complètement envahie par les flammes. Le feu a été éteint en une heure, mais ce n'est que le lendemain qu'un corps a été découvert parmi les décombres.
Ce corps est aujourd'hui identifié comme étant celui de Bradford Taylor ; ce jeune homme de 19 ans était un ancien étudiant en biologie de l'université Miskatonic, qui avait abandonné ses études au semestre dernier. Selon les voisins, Taylor, qui était séparé de ses parents, s'était apparemment installé dans la bâtisse vacante ces derniers mois.
Dans un premier temps considéré comme criminel, cet incendie a finalement été déclaré comme accidentel, très probablement causé par un fumeur négligent.

- Roberta Henry

COURSE-POURSUITE MORTELLE DANS ARKHAM

C'était comme une scène tirée d'un récit à suspense ou des unes des journaux de New York ou de Chicago, mais cela s'est pourtant produit ici, à Arkham. La police menait une course-poursuite dans les rues de notre ville derrière la voiture qui venait de heurter et de tuer M. Arthur Hathorne, 65 ans, alors qu'il traversait W. Pickman Stret. Après être passée en trombe devant de nombreux blocs d'immeubles, la voiture en fuite tourna trop vite à un carrefour et percuta un mur. Le conducteur, Joseph Dooley, fut tué dans l'accident. Rien que cela suffirait à provoquer l'inquiétude, mais le chauffard en question n'avait, de plus, que 13 ans. Inutile de dire que la voiture n'était pas la sienne. Il l'avait volée à l'endroit où un certain Brian Pritchard l'avait garée.

C'est une tragédie à bien des égards et, tandis que nos pensées vont à l'enfant décédé et à sa famille, notre sympathie va à M. Hathorne et à ses proches en deuil. Des témoins affirment qu'ils ont vu Joey – comme on l'appelait généralement – sourire et rire juste avant de heurter M. Hathorne et qu'il a continué à rire, même après avoir laissé le pauvre homme mort sur la rue.

Dooley était élève à l'école publique Eben S. Draper.

- Roberta Henry

Aide de jeu - Document Jeunesse perdue n° 1 : Un article récent paru dans *L'Annonceur d'Arkham*

Aide de jeu - Document Jeunesse perdue n° 2 : Un article récent paru dans *L'Annonceur d'Arkham*

UN ADOLESCENT MEURT DANS LES RUES D'ARKHAM

Les lève-tôt ont été soumis ce matin à un spectacle étrange, lorsqu'un adolescent a descendu South Peabody Avenue en courant et en hurlant. Le garçon en question était un certain Lou Marino, qui habitait dans cette rue. Élève de l'école publique à Arkham, on pouvait l'entendre crier de violentes obscénités de la plus horrible sorte. Et puis, le garçon s'est effondré dans la rue. En se précipitant vers lui, ses voisins ont découvert qu'il était mort.

Cet événement tragique n'est pas sans rappeler un autre incident récent, celui de la course-poursuite en voiture qui avait impliqué le jeune Joey Dooley, même si, dans le cas que nous relatons aujourd'hui, le médecin légiste a déterminé que le pauvre Lou Marino est mort lorsque son cœur a lâché. Naturellement, les crises cardiaques sont rares chez les enfants, mais elles ne sont pas totalement impossibles. Et, bien que cette attaque cardiaque puisse expliquer son comportement, il semble également probable que des substances illicites soient impliquées dans cette affaire et qu'elles soient la cause à la fois de ses agissements et de sa mort. L'examinateur médical soutient néanmoins qu'aucune preuve de ce genre n'a été trouvée.

- Floyd Tobey

Aide de jeu - Document Jeunesse perdue n° 3 : Un article récent paru dans *L'Annonceur d'Arkham*

L'ÉPIDÉMIE DE CRIMINALITÉ CHEZ LES JEUNES SE POURSUIT

Le jeune Billy Washburne, élève à l'école publique Eben S. Draper, a été appréhendé cet après-midi par la police après avoir vandalisé les vitrines de plusieurs devantures de magasins d'East Main Street. Les témoins affirment que le garçon marchait tranquillement avec une batte de baseball lorsqu'il a commencé à fracasser les vitres. Parmi les commerces attaqués, on compte le Grand Magasin d'Arkham et les Imprimeries d'Arkham.

Le garçon, qui n'a que 12 ans, a agressé l'agent de police Harris lorsque ce dernier s'est approché de lui. Le policier ne s'attendait évidemment pas à une attaque brutale et sournoise venant de la part d'un jeune garçon et souffre d'une fracture du bras. Il a fallu plusieurs membres des forces de l'ordre pour maitriser le délinquant. L'enfant était dans un tel état que les policiers l'ont emmené à l'asile d'Arkham pour l'empêcher d'être un danger pour lui-même ou pour les autres. Il y reste pour le moment, sous la garde et les soins des médecins.

On rapporte que le propriétaire du Grand magasin, Rider Adams, a déclaré : « C'est une honte quand les commerçants respectables ont à supporter des délits comme celui-ci ». D'après tout le monde, cependant, le jeune garçon était jusqu'à présent un membre respectable de la société. Et, malheureusement, ce n'est pas un incident isolé. Les lecteurs sont maintenant informés de la progression de ces affaires de délinquance juvénile dans notre ville habituellement calme. Quand ce fléau se terminera-t-il ? Que faut-il faire ? Et, en outre : quand la mairie prendra-t-elle des mesures ?

- Roberta Henry

Cher journal,
Cet étrange garçon venu de la campagne m'a encore regardée bouche bée aujourd'hui à l'école. Je l'ai bien vu, comme tout le monde d'ailleurs. Judy m'a taquinée en le désignant comme mon nouveau petit ami. Eh bien, ce n'est pas vrai et je ne l'aime pas. Il parle bizarrement et est très bête. Je voudrais qu'il ne soit jamais venu dans notre école et que le maître ne l'ait pas installé au bureau à côté du mien. Personne ne l'aime. Il devrait retourner d'où il vient.

Cher journal,
Aujourd'hui, Élie m'a passé un mot en classe. J'ai fait semblant de le chiffonner en boule, mais je l'ai tout de même gardé pour voir quelle chose stupide il contenait. Je l'ai lu après coup et il disait qu'il voulait me voir après la classe pour me montrer quelque chose de spécial. Je ne crois pas !!! Maintenant, je pense que Joey et le garçon de la campagne sont les meilleurs amis du monde. Joey est presque aussi terrible que lui, ils peuvent donc être amis tout ce qu'ils veulent, mais moi, je ne serai l'amie d'aucun des deux.

Cher journal,
Élie m'a passé un nouveau mot et celui-ci indiquait que ce que je pensais n'avait pas d'importance, ni le fait de ne pas vouloir le rencontrer. Il possède une magie et se fera de toute façon aimer de moi. Il m'emmènera dans un château enchanté. Il ne cesse de me regarder fixement et cela m'effraie un peu.

Aide de jeu - Document Jeunesse perdue n° 4 : extraits du journal intime de Sarah Reid

Aide de jeu - Document L'Esprit d'entreprise n° 1 - extraits du journal d'Avern Whateley

14 mars 1805

Ma conversation avec Mortimer m'a révélé de nombreux secrets. M m'a parlé d'un rituel qu'il avait appris quand il faisait du commerce dans les Caraïbes et grâce auquel un esprit bienveillant pouvait être placé dans un objet inanimé et, partant de là, lui donner une âme. M m'a affirmé avoir exécuté ce rituel sur sa goélette, liant le navire avec un esprit de ce type. Depuis lors, il dit que le Sarah Elizabeth a réalisé des choses qu'aucun autre navire n'est en mesure de faire, traversant des tempêtes qui auraient brisé un vaisseau normal, trouvant sa route dans le brouillard le plus profond, résistant aux dommages causés et étant d'un certain point de vue plus facile à manier. Ses hommes disent que la goélette est ___ chanceuse ⇨ et que ceux qui servent à son bord ont toujours l'impression qu'un ange gardien veille sur eux. S'il a pu faire cela avec son bateau, pourquoi ne pourrais-je pas le faire avec ma nouvelle usine ? La construction devrait commencer au printemps, ce qui me donne suffisamment de temps pour pouvoir reproduire le rituel. Malheureusement, le cousin M a eu le sortilège lancé pour lui par un esclave africain affranchi et n'a pas appris personnellement le rituel ésotérique. Certains détails restent assez flous.

23 août 1805

Le rituel s'est avéré très difficile. De l'argent pur doit être mélangé à l'acier des lames de scie, que je considère comme le cœur de la scierie, tout comme le mât central est le cœur d'un navire. Je vais avoir besoin de faire fabriquer les lames à Kingsport et de les faire expédier ici. Quand elles seront installées, je terminerai le rituel, appelant un esprit bienveillant et le liant aux lames. Ces dernières doivent être maintenues à leur place dans l'usine, faute de quoi l'esprit sera arraché de son lien. Si ces lames ont besoin un jour d'être remplacées, cela détruira le sortilège, mais mon cousin m'assure que sa goélette a rarement besoin de réparations depuis qu'elle a été liée à un esprit. J'ai l'espoir que de nombreuses années s'écouleront avant que les lames de scie aient besoin d'être remplacées. La dépense de l'argent et le coût de la construction ont été considérables ; j'ai utilisé presque tous mes produits et la moitié de mon plomb pour couvrir les frais. J'ai besoin d'un nouvel approvisionnement pour mon laboratoire.

18 février 1806

Les lames sont arrivées la semaine dernière et ont été installées aujourd'hui. La scierie est presque prête ; il ne reste plus que quelques petites choses de dernière minute, comme la peinture, l'installation des tables de travail et le mobilier. Le premier des trois rituels est achevé ; il m'en reste deux à exécuter, le dernier pendant la nuit qui suivra l'ouverture de l'usine. J'ai l'intention d'utiliser l'énergie spirituelle d'une poignée de personnes que j'ai invitées à visiter la scierie. De gens bons, au cœur pur, et positifs pour aider à attirer la bonne sorte d'esprit. Encore six semaines avant l'ouverture de l'usine, tout est donc prêt.

7 avril 1806

Quelque chose a mal tourné. Trois garçons ont été retrouvés morts, sciés par la moitié, du sang partout ! Je vais être ruiné. Pourquoi ont-ils éprouvé le besoin d'entrer par effraction ? Comment se fait-il que le sortilège a échoué ? J'ai vérifié les lames et le rituel était en quelque sorte déjà achevé. Je n'ai aucune idée de comment cela est arrivé, mais je sais une chose, c'est que l'esprit qui se trouve dans les lames de scie est une chose sombre et vile, une force maléfique. On peut le sentir quand on s'approche, je le soupçonne également d'être plus puissant qu'il le laisse paraître. Quelle sorte d'âme l'usine abrite-t-elle maintenant ? Si les autres Croyants découvrent ce que j'ai fait, je vais avoir des ennuis. J'ai été auparavant mis en garde contre mes expériences de lien et ils réagiront mal s'ils apprennent que je suis responsable. Dieu me pardonne pour les garçons, je dois découvrir ce qui s'est passé. Peut-être l'argent était-il corrompu ? Peut-être quelqu'un a-t-il accompli le rituel avant moi ?

12 avril 1806

Elizabeth a reconnu avoir pris la moitié de l'argent que je lui avais envoyé livrer à la fonderie de Kingsport. Je ne sais pas encore ce qu'elle en a fait, mais je trouverai. Elle m'a désobéi, elle m'a volé, et me dit qu'elle a un amant. Pourquoi ai-je épousé une femme pareille ?! Je lui ai dit que c'était de sa faute si ces garçons étaient morts et elle a menacé de raconter aux autres ce que je faisais dans la scierie. Elle a dit qu'elle me détestait. Je l'ai enfermée dans sa chambre et l'ai maudite ; elle ne dira plus un mot jusqu'à ce que je la libère de l'enchantement. Je m'occuperai plus tard de cette putain ; elle est là où elle ne peut plus faire aucun mal maintenant. Demain, après le travail, j'irai à la scierie et je frapperai les lames de scie pour les faire sortir de leur alignement. Cela peut mettre un certain temps, mais je ne peux pas prendre le risque que quelqu'un me voie. Je vais essayer de maquiller tout cela pour que l'on croie que les lames ont été mal installées et se sont détachées pendant leur fonctionnement. Les gens me regardent avec suspicion. Ils disent que moi seul avait les clés de l'usine la nuit où les garçons sont morts. Certains en sont déjà à murmurer des noms, pensant qu'il y a un assassin parmi nous. Je voudrais que ce fût vrai, quelque mortel dément et non le démon qui réside maintenant dans la scierie. Peut-être n'est-il pas trop tard...

LA TENSION MONTE À FOXFIELD

Foxfield, Massachusetts

Cette petite communauté en général paisible de moins de mille habitants bruisse de rumeurs. Le populaire responsable du canton, Henry Barnes, également pasteur de l'Église unitarienne de Foxfield, a apparemment reçu des menaces de mort, selon le lieutenant de police de l'État du Massachusetts, Tolliver Graham.

« Un mot a été affiché sur la porte d'entrée de la maison de M. Barnes », nous a expliqué Tolliver Graham. « Il y a plusieurs suspects, mais au moment où je vous parle, nous ne sommes pas à même d'effectuer une quelconque arrestation. Malheureusement, la victime s'est débarrassée des preuves avant que nous ayons pu soigneusement les examiner. »

Les suppositions actuelles penchent vers une provenance possible des menaces de mort de la part d'un des électeurs de Barnes, peut-être mécontent de son opposition à la location d'une étendue des terres du canton à une compagnie de bois de charpente. Les esprits s'échauffent dans cette petite communauté habituellement paisible et il se dit que, un jour ou deux avant les menaces de mort présumées, M. Barnes a été impliqué dans la rue dans un affrontement physique avec l'un de ses électeurs.

Malheureusement, M. Barnes a refusé d'être interviewé pour cet article.

- Roberta Henry

Aide de jeu - Document Une preuve de vie n° 1 - un article récent tiré de *L'Annonceur d'Arkham*

Aide de jeu - Document Une preuve de vie n° 2
Un article tiré du *Courrier de Foxfield*, 1898

LES BOIS HANTÉS ?

Certaines choses semblent fonctionner par cycles de dix ans : la sécheresse, la peste, la maladie, et la politique. Or donc, une nouvelle fois, votre serviteur vient d'entendre parler de « voix étranges » perçues dans les bois situés au nord de notre village. Cette histoire est si ancienne qu'elle est sans nul doute couverte de toiles d'araignées.

« Elles bourdonnaient et nous injuriaient », affirme un témoin, qui dit avoir été harcelé par les voix alors qu'il rentrait un soir tard chez lui après avoir rendu visite à un voisin.

Je crois que ce témoin devrait écourter ses visites audit voisin et même rester éloigné de l'alambic de ce dernier.

Et on appelle cela le « Siècle des Lumières » ?

Aide de jeu - Document Une Preuve de vie n° 3
Un article tiré du *Courrier de Foxfield*, 1922

LE GARDIEN DU FEU MEURT DANS UN ACCIDENT

C'est avec un grand regret que nous annonçons le décès d'Elias Whipple, qui, mardi dernier, est tombé de la tour de surveillance des feux de forêt dans les collines du nord et a trouvé la mort.

Né à Foxfield en 1862, fils d'Abraham et de Ruth Whipple, Elias Whipple était connu de tous à Foxfield comme un honnête homme, dévoué à son travail en tant que guetteur des incendies de forêt du village.

La mauvaise santé qui était la sienne ces dernières années avait laissé Elias peu solide sur ses jambes et l'on pense qu'arrivé au sommet de la tour, il a été pris de vertiges, est tombé par-dessus le garde-fou et a ainsi trouvé la mort.

Le service religieux d'Elias Whipple, qui n'a pas de famille survivante, aura lieu ce vendredi à l'Église unitarienne. L'inhumation se fera au cimetière de l'église.

Son successeur n'a pas encore été nommé.

- Wilton Keyes

Chapitre six :
La chasse aux sorcières frappe Kingsport...

Le cas le plus exceptionnel impliqua un ensemble de tonneaux immergés découverts dans la baie, chacun s'avérant contenir les restes d'une personne disparue distincte. Ces tonneaux permirent de remonter jusqu'à un certain Matthew Chandler, le fabricant de bougie de la ville. Il fuit son domicile au moment où les autorités cherchaient à l'arrêter, évitant la capture jusqu'à la nuit tombée, quand l'équipage du bateau de pêche *Melanie Rose* l'appréhenda dans la baie alors qu'il essayait de s'échapper dans un bateau volé. La bande de pêcheurs avait été coordonnée par le révérend David Appleton, un homme qui joua un rôle clé dans les arrestations et les condamnations de nombreuses personnes accusées de sorcellerie à Kingsport.

Le procès fut remarquable en ce sens que Chandler fut la seule personne jamais passée en jugement prête à confesser ouvertement ses crimes et, selon certains rapports, à être aussi fière d'eux. Ce procès permit également d'entendre la plupart des témoins, les cinq hommes qui avaient capturé Chandler ayant comparu devant le tribunal. Contrairement à beaucoup de personnes dans ce genre d'affaire, ceux qui témoignèrent contre Chandler étaient tous des citoyens très respectés. Samuel Forrester, Jacob McDonald, Goodwine White, James Placard, et le révérend Appleton affirmèrent tous avoir été témoins des actes reprochés à Chandler d'usage de la magie alors qu'il essayait de leur échapper. La dernière partie remarquable de cette affaire fut le traitement que l'on fit subit au corps de l'accusé. Après avoir été pendu, le corps fut découpé et brûlé puis, dans un acte final de violence indignée, les citoyens saccagèrent la résidence de Chandler, puis la rasèrent par le feu.

Aide de jeu - Document Malignité sans fin n° 3 : Extrait de *Kingsport – Un siècle en bord de mer*

Aide de jeu - Document Malignité sans fin n° 1 : un article récent tiré du *Kingsport Chronicle*

UN ÉTUDIANT SOUDAIN FRAPPÉ DE CÉCITÉ

John Placard, 18 ans, étudiant en première année à l'université Miskatonic, est devenu subitement aveugle il y a deux jours alors qu'il attendait un autobus dans le quartier de Downtown. Il a rapidement été conduit au Congregational Hospital, où les médecins ont gardé le jeune homme en observation. Au moment où nous écrivons ces lignes, ces derniers n'ont pas encore établi de diagnostic.

En interviewant les médecins, nous avons appris que deux autres citoyens de Kingsport souffraient d'infirmités similaires au jeune Placard. Simon McDonald et Bernard White ont été également admis au Congregational Hospital et y sont actuellement soignés.
Bien qu'encore indécis quant à la cause de cette cécité, les médecins traitants ont rapidement écarté toute possibilité de maladie contagieuse et les habitants de Kingsport peuvent donc être rassurés sur le fait qu'ils ne courent aucun danger.

- Stanley Carter

Aide de jeu - Document Malignité sans fin n° 2 : un article récent tiré du *Kingsport Chronicle*

UN NOUVEL HOMME TOUCHÉ PAR LA CÉCITÉ

Bien que les autorités aient mis en garde contre toute spéculation qui pourrait engendrer une panique excessive, le Chronicle estime qu'il est de son devoir de rapporter chaque nouvelle importante et utile à la communauté.

Un nouveau citoyen vient d'être frappé par une cécité soudaine et apparemment irréversible. Scott Forrester, employé à la Première Banque Maritime, a inexplicablement perdu la vue il y a deux jours alors qu'il se trouvait chez lui à lire le journal.
Les autorités ont, nous l'avons dit, mis en garde notre journal contre la possibilité de générer une panique excessive, mais l'éditeur de cette publication estime que le public a le droit de savoir.

Une maladie inquiétante est-elle en train de se répandre dans nos rues ? Les autorités semblent à la peine pour expliquer ces événements récents.

- Stanley Carter

Propriété du 112 Parson Street
Lot 810, Prospect Hill

1661 – Vendu à Harrison Chandler, qui construit une maison sur le site.
1682 – La propriété passe à Matthew Chandler, fils de lancien propriétaire.
1692 – La propriété, abandonnée après un incendie, revient à la Ville de Kingsport.
1747 – La propriété est vendue à Thomas Caulderson.
1750 – Une maison est construite sur le site, utilisant les fondations existantes.
1774 – La propriété est vendue à Kenneth Ober.
1830 – La propriété est vendue à Brian Funt.
1855 – La propriété est condamnée par des planches et revient à nouveau à la Ville de Kingsport en raison dun droit de rétention fiscal.
1891 – La propriété est achetée par James & James Corp., des permis sont délivrés pour rénover la maison.
1912 – La propriété est vendue à Gabriel Pine.
1920 – La propriété passe à Julia Pine, veuve de lancien propriétaire.

Aide de jeu - Document Malignité sans fin n° 4 : Histoire chronologique de la propriété du 112 Parson Street

Aide de jeu - Document Malignité sans fin n° 5 : *un document partant en morceaux découvert au Musée de la Société d'Histoire de Kingsport*

...Matthew Chandler, contrairement à dautres personnes accusées de sorcellerie, ne sest jamais prétendu innocent. Il était fier des atrocités dont il était accusé. Lorsque lagent de police annonça, devant le tribunal, que laccusé avait assassiné neuf personnes, Matthew Chandler se leva et le corrigea. Il annonça, avec une grande impudence, quil avait en réalité tué dix-sept personnes, mais que seuls neuf cadavres avaient été découverts jusquà ce jour. Il fallut de nombreuses minutes au juge pour ramener le silence...

...Les membres de léquipage du bateau de pêche savancèrent alors, un par un, pour expliquer comment ils avaient capturé laccusé. Chacun raconta comment ils avaient repéré le petit bateau volé par le sorcier et lavaient abordé dans lobscurité. Cette manœuvre avait surpris le fugitif, qui nétait pas un marin aguerri. Ils affirmèrent quil se mit à pointer le doigt en direction de James Placard, lequel commença à crier et tomba à genoux. Le citoyen Placard rapporta quil avait ressenti comme si un grand poignard lui avait été enfoncé dans le cœur. Laccusé aurait tenté de lever à nouveau la main, mais ces nouvelles diableries furent arrêtées, car le reste de léquipage avait alors envahi la petite embarcation et se mit à frapper le fugitif jusquà ce quil perde connaissance...

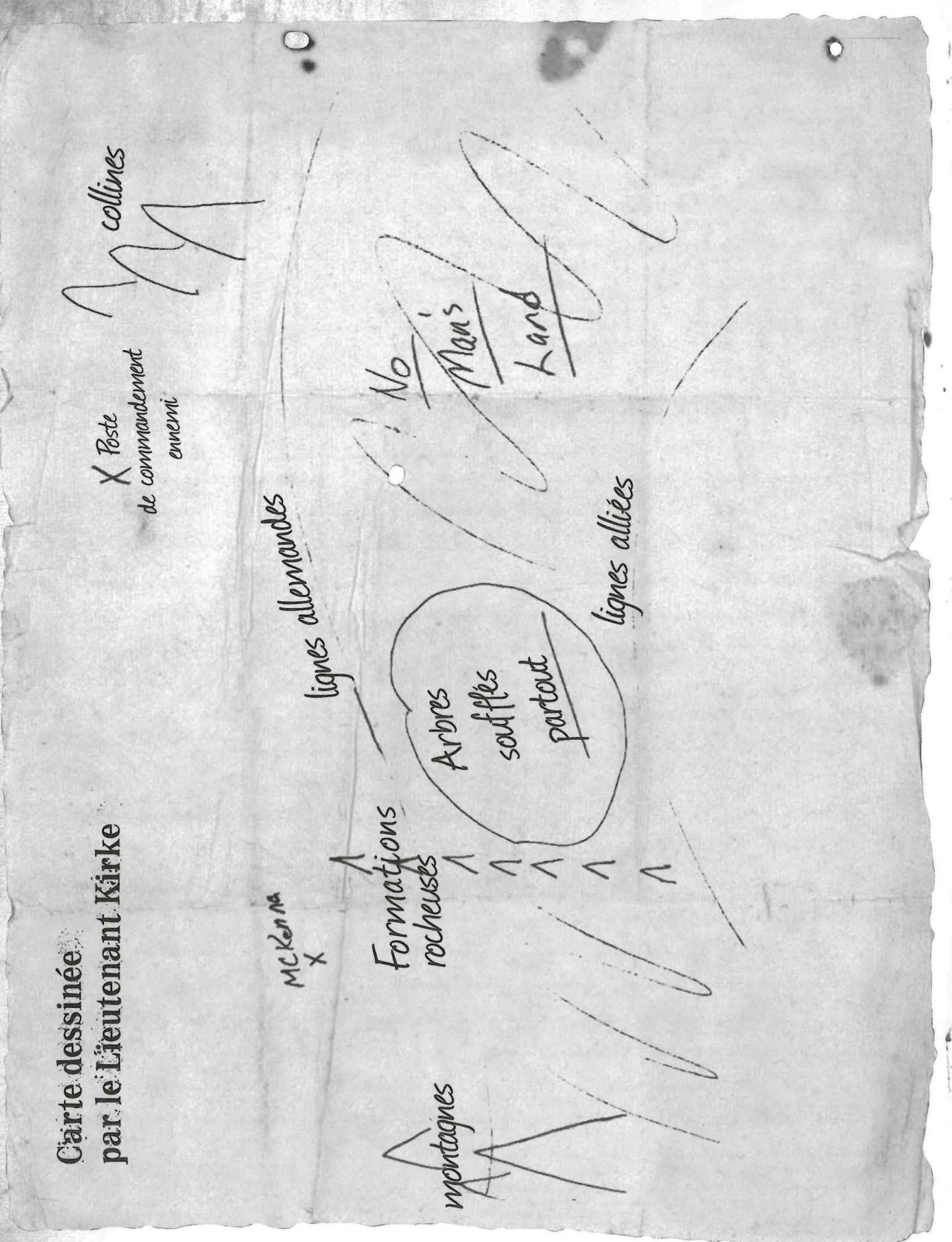
...lattacher fut difficile, expliqua le citoyen White, car laccusé navait plus sa main gauche. Son moignon semblait avoir été attaché à la hâte, puis plongé dans de la cire fondue afin de cautériser la plaie. Des témoins prétendirent pourtant avoir vu laccusé avec ses deux mains seulement un jour plus tôt. Lorsquon linterrogea sur cette main manquante, laccusé se contenta de sourire et proclama quil lavait égarée. Il regarda alors les hommes qui lavaient capturé et déclara que son appendice manquant était ___ la main de la vengeance ⇨ et quelle finirait par réapparaître un jour ou lautre. La foule explosa une fois de plus, en proie à une profonde indignation...

...Chandler proclama que le Seigneur et Satan étaient des histoires denfants et que son vrai maître était un être appelé Igollonack, qui prenait plaisir aux offrandes de sang et aux actes de luxure impie. Certaines personnes qui écoutaient son discours se mirent à crier, dautres à pleurer, quelques-uns avaient du sang qui coulait de leur nez. Le révérend Appleton et certains de ses hommes, qui avaient lhabitude de soccuper des cas de sorciers et de sorcières, luttèrent alors au sol avec laccusé et le bâillonnèrent. Ceci mit fin à leffet horrible de ses paroles et le procès put alors se poursuivre...

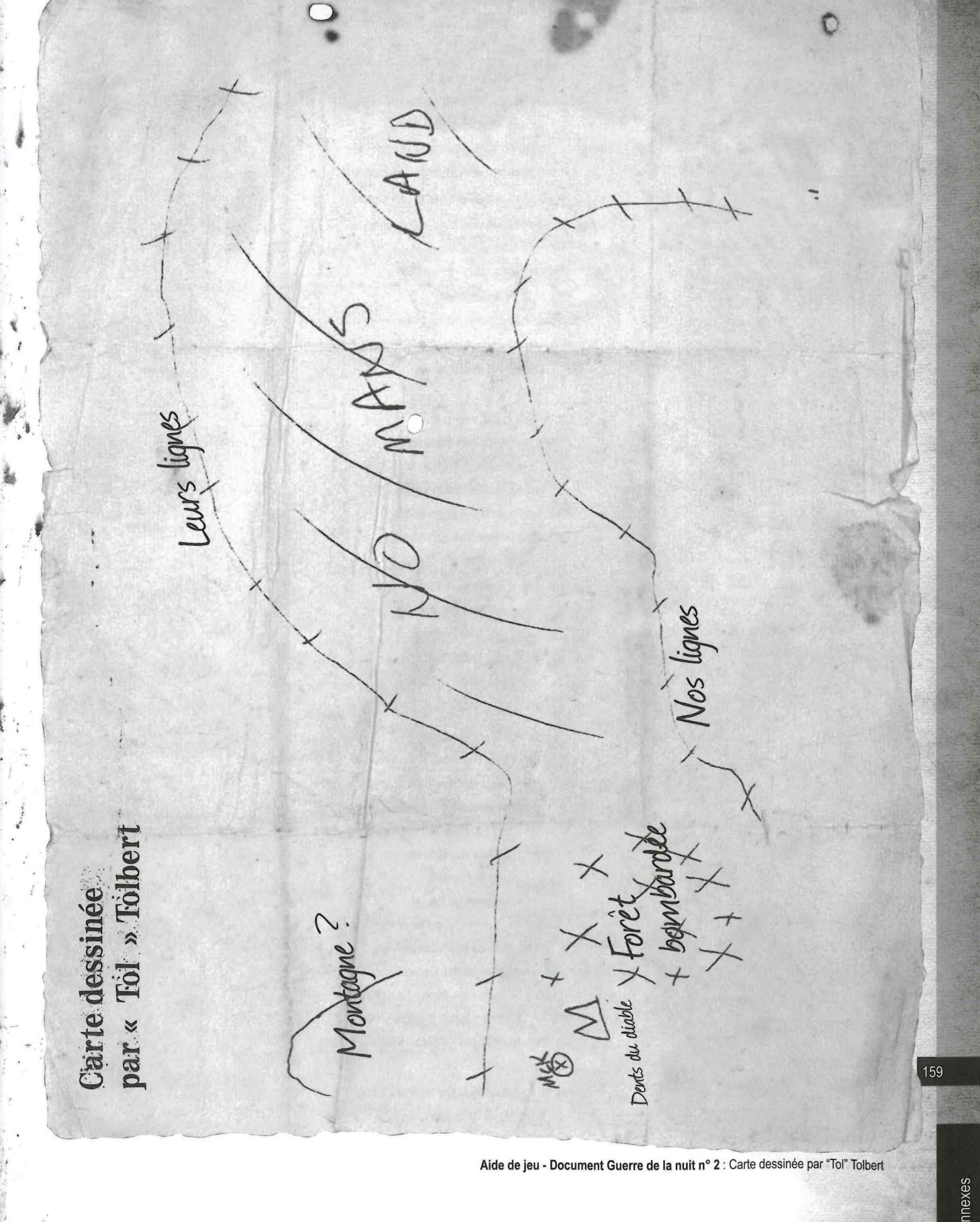
...Ce soir-là, le corps fut découpé et brûlé. Les os furent réduits en une poudre qui fut mélangée à du sel marin, divisée en plusieurs poignées et dispersée sur des parcelles largement distinctes de terre consacrée. Une fouille de la maison Chandler ne permit de relever aucun indice témoignant de la présence de sa main manquante. Rapidement, la foule frustrée et toujours en proie à la fureur lança des torches dans la demeure, la rasant entièrement par le feu...

...J'ai demandé au juge d'ordonner que le corps soit brûlé. J'ai ensuite moi-même mélangé les restes avec du sel tiré de la mer, puis les ai dispersés sur des terres consacrées. De cette façon, l'esprit du sorcier ne peut plus avoir aucun ancrage terrestre et ce démon ne peut donc plus être une menace pour les vivants. L'absence de sa main me plongeant dans une grande inquiétude, j'ai exhorté les citadins à se joindre à moi afin de raser sa maison maudite par le feu. Il s'est passé deux ans sans que l'on constate de signe de retour du sorcier, et j'ai bon espoir que sa main manquante a été détruite dans l'incendie.
Si jamais le mal devait revenir, si jamais Matthew Chandler devait réussir à tromper la mort, mon amulette est prête.
Cette sainte relique, transmise par ma famille depuis d'innombrables générations, est mon bien le plus précieux.
On m'a dit que les Templiers s'en étaient emparés comme d'un trophée lors de la mise à sac de Damiette en 1219. Il s'agit d'un poison fatal contre les forces du mal possédant une forme humaine. Le simple contact de cette amulette est souvent suffisant pour débarrasser la victime d'une influence démoniaque pendant au moins un certain temps, si son porteur est fort de cœur et de foi. Si on n'ose pas s'approcher de la personne possédée, ce pouvoir sacré peut également être lancé à distance par la force de la volonté. Le porteur de l'amulette peut étendre ce pouvoir à quelques dizaines de centimètres de lui, mais cela a un prix. Faire cela à plusieurs reprises, ou à une grande distance, provoque un épuisement des plus profonds qui demande de nombreux jours de récupération.
J'ai essayé d'utiliser cette relique sur Matthew Chandler, dans l'espoir que l'homme fût contrôlé par un démon. Mais il m'a simplement souri et m'a dit que non, que son âme était bien plus sombre que mes « contes de fées chrétiens stupides sur les démons et les anges ». Ces actes, ces horreurs, ces actes terribles étaient donc vraiment les siens. Désormais, je vais surveiller son retour. Si ses paroles n'étaient pas seulement des mensonges destinés à terroriser ses ravisseurs, il est alors aussi dangereux que n'importe quel démon ou diable.

Aide de jeu - Document Malignité sans fin n° 6 : *entrées de journal de la Bible de David Appleton*



Aide de jeu - Document Guerre de la nuit n° 1 : Carte dessinée par le lieutenant Kirke



Aide de jeu - Document Guerre de la nuit n° 2 : Carte dessinée par "Tol" Tolbert

Dans la même gamme



Les Essentiels

L'Appel de Cthulhu - Editon 30e anniversaire

Ecran 30e Anniversaire

L'Appel de Cthulhu - 6e édition française - *En rupture* -

Écran et Livret - Accessoires du Gardien - *En rupture* -

Étui des règles pour L'Appel de Cthulhu - *En rupture* -

Forensic, Profiling & Serial Killers - *En rupture* -

Le Manuel des Armes

Malleus Monstrorum - *En rupture* -

Terra Cthulhiana

Necronomicon & autres ouvrages impies

Au cœur des Années 20

Manuel des investigateurs

Les Secrets de...

Les Secrets de San-Francisco

Les Secrets du Kenya

Les Secrets de Marrakech

Les Secrets de la Nouvelle Orléans

Les Secrets de New York - *En rupture* -

Les Terres d'HPL

Les Terres de Lovecraft - Arkham

Les Terres de Lovecraft - Dunwich

L'Université Miskatonic

Les Terres de Lovecraft - Innsmouth

Les Aventures

Par-delà les Montagnes Hallucinées - *En rupture* -

Par-delà les Montagnes Hallucinées - Kit d'expédition - *En rupture* -

Par-delà les Montagnes Hallucinées : La Bande originale

Etranges Epoques 1&2

Les Ombres de Yog-Sothoth

Terreurs de l'au-delà

Les Oripeaux du Roi

Les Ombres de Léningrad & autres contes

Les Masques de Nyarlathotep

Les Masques de Nyarlathotep - éd. collector

Les Masques de Nyarlathotep - écran - *En rupture* -

Les Horreurs venues de Yuggoth & autres contes

La demeure de R'lyeh - ***A paraître*** -

La France des Années Folles

Les Mystères de Lyon

Sous un ciel de Sang

www.sans-detour.com

Nouveaux Contes de la vallée du Miskatonic

1920

Les *Nouveaux Contes de la vallée du Miskatonic* sont un recueil de six scénarios ayant pour cadre les mythiques Terres de Lovecraft. Partez à la découverte de contrées dont l'évocation hante à jamais les récits du maître de Providence : Arkham, Dunwich et Kingsport.

- **Minuit sonnant**. Dans les soirées débauchées d'Arkham, un grand ancien prépare son retour par l'entremise d'une comtesse qui n'a de noble que son nom.

- **Jeunesse perdue**. Un sorcier de l'âge hyperboréen prend sous son contrôle un pauvre hère de notre temps. Il lui faut sacrifier des vies pour renaître parmi les hommes.

- **L'esprit d'entreprise**. L'Annonceur d'Arkham révèle enfin l'existence d'un lieu hanté : une scierie de 1806. Canular ? Esprit maléfique ? ou les deux ?

- **Une preuve de vie**. Un petit village forestier devient l'enjeu de sordides rivalités. Les fermiers s'opposent aux concessions de déboisement, les griefs de deux branches de la foi congrégationaliste éclatent au grand jour, tandis qu'une mystérieuse entité souffle sur les braises…

- **Malignité sans fin**. Aux origines : la pendaison d'un sorcier du XVIIe siècle. Les investigateurs parviendront-ils à reconstituer la trame de l'histoire et sauver la dernière victime ?

- **La Guerre de la nuit**. Hospitalisé à Kingsport…, voisin de chambrée…, agonisant dans son coma…, guerre des tranchées…, cauchemars éveillés…, trop tard.

Richement illustrées de photos d'époques, ces aventures inédites en France vous conduisent au cœur des paysages Lovecraftiens. Retrouvez l'ambiance malsaine et pesante de ces campagnes reculées et laissez-vous bercer par les ***Nouveaux Contes de la vallée du Miskatonic***.

Prix public conseillé 32 €

ISBN : 978-2-917994-54-2

9 782917 994542









